PC MANIA

БРОЙ 6 (13), ЮНИ '99

68 страници
3 900 лв. с диск
1 500 лв. без диск

REQUIEM
AVENGING ANGEL



ИГРИ
Alien vs Predator
Age of Empires II
Unreal Tournament
F16 Agressor
C&C: Tiberium Sun
Silver
Blaze & Blade
GTA – London 1969
Beatdown
Warzone 2100
Midtown Madness
PUMA Street Soccer
Wild Metal Country
Tank Racer

ХАРДУЕР
Pentium III
PowerMax 1000

ИНТЕРНЕТ
MP3

СОФТУЕР
Star Office 5.0

ACTIVISION
Acclaim
ELECTRONIC ARTS
LUCAS Arts
GT interactive Software
id software
INTERACTIVE MAGIC
THQ inc.
INFOGRAMES
empire
Ubi Soft ENTERTAINMENT
MICROPROSE

Любимата ви игра заслужава да бъде оригинална

Turok II	39 $
Turok I	13 $
Forsaken	14 $
Army Men II	42 $
Heroes of Might & Magic III	42 $
Might & Magic VII	42 $
Requiem	42 $
Uprising II	42 $
9 - Replay	14 $
Abe's Oddysee	14 $
Carmageddon	14 $
Death Rally	14 $
Doom 2	14 $
Final Doom	14 $
Flying Corps	14 $
Heretic	14 $
Imperium Galactica	14 $
Mortal Kombat 3	14 $
Pro Pinball Timeshock	14 $
Puzzle Bobble	14 $
Quake	14 $
SPQR	14 $
SWOS 96/7	14 $
Ultimate Doom	14 $
Z + Z Expansion pack	14 $
Abe's Exodus	36 $
Beavis & Buthead Do You	36 $
Dark Vengeance	36 $
M.I.A.	36 $
Mortal Kombat 4	36 $
Myth II	36 $
NAM	36 $
Powerslide	36 $
Soccer World Cup	36 $
Blood 2 (The Chosen)	36 $
The War Of The Worlds	36 $
Tides Of War	36 $
Unreal	36 $
Quake 2	33 $
SiN: Wages of SiN	23 $
Star Wars: X-Wing Alliance	call
Star Wars: Behind the Magic	27 $
X-Wing vs TIE Fighter & Ballance of Power Double Pack	36 $
Star Wars Supremacy	19 $
Heavy Gear	13 $
Ark of Time	10 $
Battlechess	10 $
Castles II	10 $
Conquest of the new World	10 $
Cyberia	10 $
Fatal Racing	10 $

Fragile	10 $
Frankenstein	10 $
Lost Vikings II	10 $
Normality	10 $
Of Light & Darkness (3 диска)	15 $
Sim City	10 $
Solitaire	10 $
Star Trek	10 $
Monopoly	8 $
Cluedo	8 $
Falcon 4.0	35 $
Formula 1 GP2	17 $
Star Trek Klingoon	35 $
European Air War	35 $
Worms Armagedon	35 $
Capitalism Plus	18 $
Thunder Brigade	38 $
Anno 1602	34 $
Wetrix	25 $
Hexplore	32 $
Fighter Duel	15 $
Silver	37 $
Star Wars	33 $
X-Wing Collector	36 $
Star Wars: Rogue Squadron	47 $
Sin	36 $
HereticII	39 $
Heavy Gear II	46 $
Star Wars: Archives	37 $
Civilization: Call to Power	call
Grim Fandango	call
Alpha Centauri	40 $
Delta Force	call
Dune 2000	40 $
FIFA 99	40 $
Fighter Pilot	40 $
Lands of Lore III	40 $
Mig 29 & F16	40 $
Moto Racer II	call
Need for Speed 3 - Hot Pursuit	call
Populous - The Beginning	call
Road Rush Classic	call
Sim City 3000	40 $
Test Drive 5	40 $
World War II Fighters	40 $
X-Files The Game	call
Apache Havoc	30 $
Grand Touring	30 $
Civil War	17 $
Pro Pinbal - Big Race USA	30 $
Grand Prix 500	call
Rent a Hero	call
X - Beyond the Frontiers	call

Търсете в магазините:

София
- Color Copy Shop, площад "Славейков" № 9
- Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134
- Softcom - 97, бул. "Христо Ботев" №29

Варна
- Компютърен свят, ул. "Прага" №3, ул. "Иван Аксаков" №31

Пловдив
- Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4
- Боивест, ул."Златарска" №16 (с/у паркинга на Централни Хали)

Бургас
- Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113

Русе
- Клуб "Joker", ул. Давид №11

За поръчки на едро:
тел. 02/963 10 86, 66 91 24, 46 60 68; факс: 46 40 67
Halex G.m.b.H. - официален представител за България



Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Иван Георгиев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Владислав Маринов
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро
Елица Тодорова

Художник на корицата

Ян Заревски

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев

email: klienti@usa.net
тел: (02) 87 47 19
44 91 38

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефон

(02) 87 47 19

E-mail

pc-mania@iname.com
klienti@usa.net (реклама)

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

PC MANIA

НОВИНИ

PC Mania report 04

ТЕМА НА БРОЯ

Пиратският софтуер 54

ИГРИ

Requiem 06
Age of Empires II: Age of Kings 10
Battle for Britain 13
Expendable 14
Puma Street Soccer 16
Aliens vs Predator 18
Beatdown 22
F-16: Aggressor 24
Silver 26
Midtown Madness 28
Blaze&Blade: Ethernal Quest 30
Tank Racer 40
Wild Metal Country 42
GTA: London 1969 44
Warzone 2100 46
Unreal Tournament (preview) 48
Commandos: Beyond the Call of Duty 50
Command&Conquer: Tiberium Sun (preview) 52

СОЛЮШЪН

Fallout 2 (III-та част) 31

РЕТРО

Star Control II 39

ХАРДУЕР

Pentium III: Има ли смисъл от новия процесор? 62
TEAC PowerMax 1000 63

СОФТУЕР

Star Office 5.0 64

ИНТЕРНЕТ

MP3: Ужасът на музикалната индустрия 58

ПИСМА

pc-mania@iname.com 57

МРЕЖОВА ИГРА

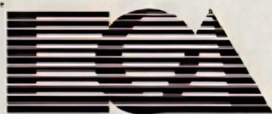
Зали за игри 60



PC MANIA REPORT

NBA Live 2000: Извънземните идват!

От Electronic Arts обявиха наскоро намерението си да издадат до два-три месеца поредната част от поредицата NBA Live за PC, PlayStation и Nintendo 64. Освен много подобрения по отношение на графиката и звука, най-интересната новост е, че ще има вариант, който ще ви позволи да играете с 60-те най-велики играчи на NBA за всички времена. Тези легендарни баскетболисти ще могат да бъдат трансферирани и в актуални NBA-отбори.



ELECTRONIC ARTS

Геймърите ще могат да играят с един от петте исторически All-Star отбори от '50-те, '60-те, '70-те, '80-те и '90-те и да проверят как ще се справят "олдтаймерите" с днешните тимове. Сред легендите на NBA са включени Карим Абдул Джабар, Бил Ръсел и Оскар Робъртсън, които ще бъдат изобразени изключително детайлно, с характерните им лица, стил (дали са с размъкнати или стегнати екипи) и индивидуални прически.

Ще имаме възможността също така да организираме one-on-one дуели по стрийтбол. Само си представете комбинации като Уилт Чембърлейн срещу Шак, Карл Малоун срещу Д-р Джи или пък Алън Айвърсън срещу Боб Коуси.

ЕА обещават също така подобрени анимации на лицата на виртуалните баскетболисти, което ще им позволи дори да крещят след успех при трудни срещи. В NBA Live 2000 ще бъдат добавени още виртуални камери, благодарение на които изображението подобно на ТВ-предаване ще се увеличава или отдалечава в зависимост от действието.

EA Sports са ангажирали за проекта и един от младите таланти на NBA – 22-годишния Кевин Гарнет от Minnesota Timberwolves.

Acclaim подготвят убиеца на Diablo II – Throne of Darkness

Наскоро Acclaim съобщиха, че малката софтуерна компанийка от Сан Франциско – Click Entertainment разработва за тях Throne of Darkness, RPG с елементи на приключение за PC.

В Throne of Darkness геймърите ще могат да поемат контрола над един опитен самурай и седем от най-добрите му бойци. В тази наподобяваща Diablo игра, ще има голямо значение взаимодействието между различните персонажи в екипа ви.



Крайната ви цел в единичната игра ще бъде да победите Dark Warlord – ще трябва да преодолеете много препятствия и да участвате в непрекъснато повишаващи сложността си битки. След като изпълните задачата си и победите, играта поема в съвсем неочаквана посока – играчът става Dark Warlord (с една дума "лошият")?! Поемайки тежкия хомот да играят с върховната гад, геймърите ще имат възможността да защитават трона си от натрапници в multiplayer.

Click Entertainment е основана от Бен Хаас и Дорън Гартнър през 97 година и в момента включва деветима програмисти, художници и дизайнери. Интересното в цялата работа е, че преди да започнат с Click, Хаас и главният дизайнер на Throne of Darkness – Дорън Гартнър са участвали при създаването на суперхита на Blizzard – Diablo. Ранна версия на играта ще бъде представена на тазгодишното Е3, като засега прогнозите са че ще излезе в първото тримесечие на 2000 година.

Konami – допирна точка между Бил Гейтс и японците

Преди два-три месеца бившият маркетингов мениджър на японската фирма Konami Джон Слоун подхвърли, че към Коледа`99 можем да очакваме PC-версия на най-успешната игра за PlayStation – Metal Gear Solid. Съвсем наскоро Konami подписа споразумение с Microsoft, което дава зелена улица всичките PlayStation-хитове на известната фирма да бъдат издавани и за PC.

Според направеното споразумение, Konami ще има възможността да издава PC-игрите на Microsoft за множество конзоли, в това число PlayStation, Nintendo 64, and Dreamcast, а в замяна ще предоставят на Microsoft правата за създаване на PC-версии на техните собствени игри за конзоли.

Директорът на Konami's Consumer Software Division Казуми Kumaye сподели радостта си от обвързването на Konami и Microsoft – тази стратегически изгодна и за двете страни сделка ще позволи на джапанките да се превърнат в най-големия производител на игри за конзоли и ще реализира развитието им за платформа като PC.

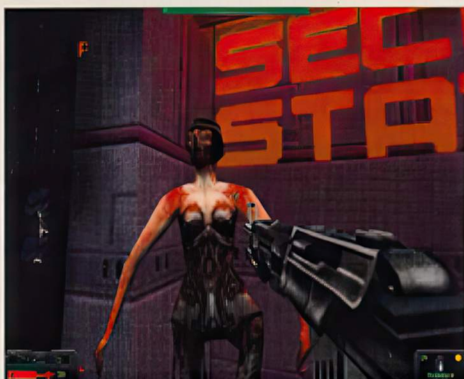
Looking Glass Studios и Take-Two оповестиха игрите, с които ще участват на Е3

На тазгодишното Е3, Looking Glass Studios са подготвили напълно функционални версии на Flight Com-

bat, Flight Unlimited III и System Shock 2.

Flight Combat: Thunder Over Europe е първият боен самолетен симулатор на Looking Glass, който ще ви пренесе в епохата на Втората световна война. Ще можете да летите със самолети на RAF (английските военновъздушни сили), USAAF (американските) или Luftwaffe (немските). Виртуалните пилоти ще могат да избират от богат асортимент на самолети: от едноместни изтребители до мастити бомбардировачи и да вземат участие във въздушни битки, нощни мисии, атаки над плавателни съдове и земни установки. Flight Combat е направена с помощта на напълно нов 3D-енджин и включва реалистична система за отчитане на щетите.

Flight Unlimited III – третото отроче от легендарната поредица ще позволи на всички виртуални пилоти да летят над живописни планини, водопади, както и над улиците на Сиатъл.



SHODAN се завръща в System Shock 2, продължението на една от най-култовите игри, правени някога – SciFi RPG-то System Shock. Втората част ще включва много от елементите, които направиха оригиналната игра суперхит преди около 7 години. В това екшън RPG правят впечатление системата за екипиране на героя, инвентара, 16-битовите текстури, светлинните ефекти и различните прозрачни повърхности и предмети.

Take-Two Interactive (занимават се най-вече с разпространение) също са ни подготвили много интересни заглавия за PC и конзоли.

Най-голямата изненада от Talonsoft е дълго очакваната (и забавила се с около година) стратегия Jagged Alliance 2, създадена от Sirtech Canada, както и Hidden and Dangerous на Illusion Software. Rockstar Games пък са подготвили цяла плеяда игри за конзоли, които най-вероятно ще бъдат издадени и за PC – Thrasher: Skate & Destroy (PS), Max Payne (Dreamcast).

Макар че не тук му е мястото, искам да зарадвам всички почитатели на приключенските игри с новината, че създателите на Simon the Sorcerer 3D най-сетне са намерили разпространители в лицето на софтуерния гигант Hasbro Interactive.

Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Brood War
2. Quake II
3. Age of Empires II
4. Delta Force
5. Need for Speed III

Този месец най-сетне се появи игра, която ще промени безметежното царуване на досегашната челна multiplayer тройка – става въпрос за Age of Empires II, разбира се! Единствената загадка е кой от фаворитите ще бъде принуден да отстъпи мястото си? Една ли все още някоя игра може да застраши Brood War и Quake II, а по всяка вероятност и Delta Force ще си запази мястото. Струва ми се, че FIFA 99 е играта, която ще отпадне от челото – това ще бъде само временно, разбира се, докато не се появи след няколко месеца новата FIFA 2000!!! И така, този път ще се опитам да направя предварителна класация за идващия месец – според вашите писма и e-mails за най-очаквани заглавия!

Top 10 Single Play

1. Heroes of Might and Magic III
2. Age of Empires II
3. Baldur's Gate
4. Commandos: The call of duty
5. RollerCoaster Tycoon
6. Blood 2: Nightmares
7. Sim City 3000
8. HALFLIFE
9. Alpha Centauri
10. X-Wing Alliance

Колкото до класацията Топ 10 за single play, то там нещата са малко по-разбъркани! В последните няколко седмици се появиха много нови игри и някои от тях съвсем заслужено за нула време се намърдаха в челото. Сбъдна се обаче това, което предсказвахме за Civilization: Call to Power – не се намери никой, който да каже "Ей, тази игра така ме увлече, че цяла седмица не можах да стана от компютъра!". Най-добрите отзиви са нея бяха горе-долу следните "Тази игра ИЗГЛЕЖДА доста интересна! Аз снощи поиграх десетина минути на нея…"

REQUI[EM]

AVENGING A[NGEL]



графика	82	звук	70	оценка	78

3D-екшън с библейски мотиви

производител

Cyclone Studios / 3DO
www.3do.com

изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, DirectX 6, 116 MB HDD

Жанрът на 3D-екшъните напоследък като че ли е най-доходен. Пазарът непрекъснато бива безмилостно заливан от нови и нови триизмерни пуцалки, всяка от които претендира, че предлага на геймърите нещо ново и различно. В рекламите на подобни игри често се срещат невероятни бисери като "ултрареалистично фантастично приключение" или "невиждани досега нововъведения, заимствани от Quake и Unreal". Звучи смешно, но това не променя факта, че такива заглавия се търсят и само абсолютните бози оставят производителите на загуба.

Рецептата за създаване на поредния "хитов" 3D-клонинг си остава една и съща:

Главен герой – ако е мъж, трябва да прилича на Арни, Рамбо или някой друг екшън-идол. Многото мускули и малкото мозък са задължително условие (включително за гениалния ядрен физик от Half-Life). Мъжкарят също така обезателно трябва да може да издържа неприлично дълго време без въздух, да носи на бой, пиене, снаряди от базука и отвреме навреме да освежава атмосферата с плоски майтапи и изтъркани лафове. Ако пък авторите са избрали за главен герой жена, можете да бъдете сигурни, че играта е third person action :-) Тук естетическите показатели са от първостепенна важност (особено два от тях). Високото IQ отново е противопоказно.

Сюжет – "Това пък какво е? Защо да се затормозяваме, вместо да пристъпим направо към екшъна?" – така се оправдават геймдизайнерите, когато ги мързи да правят интродукция, анимации, да записват диалози и всякакви подобни бутафории. Все пак почти всеки 3D-екшън си има свой набързо скалъпен псевдосюжет, колкото да не е без хич. Няма значение дали историята е фантастична, фентъзи или някаква друга – тя обобщено може да бъде преразказана така: "Добрият трябва да разкаже играта на лошите" или "Лошият трябва да разкаже играта на още по-лошите"... Задължително трябва да присъства и архи-злодей (или архи-злодейка като Елексис Синклер), който да насъсква легионите на Злото срещу вас. По правило тези типове са жилави и не умират лесно... как иначе ще се направи продължение или expansion pack?

Engine – графичната машина на





EM
NGEL

играта, тоест програмите, които моделират героите и декорите, както и алгоритмите за тяхното пресмятане (рендериране) в реално време. Добрият engine трябва да бъде преди всичко бърз и атрактивен, тоест да позволява плавна анимация с много кадри за секунда и спецефекти дори на по-бавни машини. Разработването и оптимизирането на един engine понякога струват години черна работа на програмистите, затова често една и съща графична машина се използва от няколко 3D-игри.

Мултиплейър – ето, че си дойдохме на думата! Още Doom и Quake2 доказаха, че мрежовата игра е най-важният елемент на всяка 3D-пуцалка. Тръпката от детмача – да разпарчетосаш своите приятели в клуба, не може да бъде заменена с нищо друго.

Горните четири елемента се комбинират в неравни количества, добавят се подправки като кървища и еротика на вкус, както и мащабна рекламна кампания и така се изпича поредният 3D-екшън. После той се появява на пазара и започва да носи печалби на производителите, легалните и нелегалните разпространители.

3D-екшъните съвсем не са любимият ми жанр – те напомнят американските филмови екшъни – много на брой, приличат си и са предназначени за масовата публика... Въпреки това Requiem на Cyclone Studios ми допадна и доказа, че жанрът все още не е напълно изчерпан. Създателите на играта са избегнали повечето (макар и не всички) клишета, характерни за клонингите и точно това я прави забележителна.

Фирмата-разпространител е нашумялата напоследък 3do, а това е още една гаранция за качеството на продукта. След успеха на хитове като Heroes of Might&Magic 3 е ясно, че 3do няма да рискуват със слабо заглавие. Производителите Cyclone Studios не са толкова известни, но по-старите геймъри без съмнения помнят психарските им куестове Shivers и Shivers2. Сега те са решили да сменят фронта и са се преориентирали към далеч по-доходния жанр на триизмерните екшъни. Според собствените им думи "Requiem е първата 3D-игра с библейски пропорции".

Играта представя битката между Рая и Ада

Длъжен съм да предупредя вярващите читатели да не си пускат Requiem, защото ще разтърси из основи представата им за религията. Създателите явно не вярват в християнски приказки като "Бог е добро" или "Обичай ближния си", той като основната идея на играта е "Използвай Божествените си Сили, за да пратиш ближния по дяволите...".

Падналите ангели са завладели света на смъртните. Демонката Лилит е в ролята на задължителния архи-злодей, за когото споменах по-горе. Нейните адови слуги са се вселили в душите на световните лидери и сеят хаос и разруха. Гигантски космически кораб, наречен Левитан, ще пренесе Злото в Космоса. "Всесилният" Бог е загубил първия рунд и изпраща своя верен ангел Малахи да оправи бъркотията. Не си представяйте усмихнато, русо, къдрокосо и безполово амурче, насочващо стреличките си. Малахи е брадясал мъжкар и предпочита тежките огнестрелни оръжия пред ангелския лък. Не завиждам на Господ, чийто най-верен ангел е този криминален субект, който дори си няма ореол.

Точно Малахи е нашият герой. Той трябва самосиндикално да раздава божествено правосъдие и да громи ордите Адови. За тази цел му е необходим съответният внушителен арсенал. За разлика от класическите ангели, въоръжени с нелепи оръжия като арфи или наймного огнени мечове, Малахи се е ориентирал към пистолети, пушкала и гранатомети. Не толкова елегантни, но далеч по-ефикасни като средство за набиране на "форсира-













ни кръводарители". За съжаление извън Рая той е не по-малко смъртен от човеците и никак няма да се чувствате божествено (освен ако не пуснете cheat за god mode:-). Реално Малахи има само едно преимущество – неговите

Божествени Сили

Докато напредвате в играта често ще получавате като бонус различни старозаветни свръхестествени умения, които Бог вади от ръкава си, когато се налага да разкаже играта на непослушните египтяни, содомци, содомити или на жената на Лот. Тези хитринки малко напомнят на уменията от добрия стар Jedi Knight и са разделени на четири категории.

Атакуващи – когато конвенционалните пушкала ви омръзнат, защо не опитате да стреляте по противниците с Напаст от Скакалци? Друга възможност е да печете гадовете с Божествената Светкавица (това май беше запазена марка на Зевс, а не на християнския Бог, но карай да върви...). Да не пропусна и възможността да превръщате опонентите в сол – Windows периодично прави същото с вашия компютър. Тези и останалите атакуващи сили идеално допълват вашия оръжеен арсенал.

Защитни – предназначението им е да запазват божествената искрица живот у Малахи. Лекуването възстановява вашата енергия, свещената светлина заслепява противниците и прогонва тъмнината, а умения като Земетресение и Отразяване също не са безполезни.

Маневрени – разполагате със свръхскорост и забавяне на времето, които ви осигуряват значително предимство пред противниците. Забележителен е и управляемият скок (Малахи използва за целта ангелските си крила).

Интерактивни – най-забавните ви умения. Можете да се вселите временно в тялото на противник или да го спечелите за вашата кауза. Друг любопитен вариант е да съживите някой мъртвец, който след това се бие на ваша страна. Интересна идея е и да опитате да си съберете цял митинг от придружители.

Енджинът на Requiem

Графичната машина на Requiem се нарича Emotive Animation Technology (EAT Engine) и е разработвана около две години и половина. Авторите основателно се гордеят с факта, че не заимствали енджина на друга игра, а са създали свой собствен, започвайки от нулата. Основният им стремеж е оптимизирането на играта, така че тя да върви сносно дори на по-скромни машини. Създателите твърдят, че дори в режим на софтуерно рендериране качеството е повече от задоволително (в интерес на истината – не съм изпробвал този вариант). Като най-добър хардуерен избор Cyclone Studios горещо препоръчват Voodoo 2, тъй като двете фирми са официални партньори и играта е специално оптимизирана за такива карти. Пак според думите на фирмата-производител: "качеството на текстурите при 8-битова палитра с карта Voodoo е същото като това на 16-битовата палитра при останалите ускорители, а скоростта при Voodoo е значително по-добра".

Предимствата на EAT са доста – комбиниране на "твърди" и "меки" (тоест статични и морфиращи се) елементи в "3D-скелетите" на героите за постигане на максимален реализъм; плавно преминаване между отделните анимации (напр. тичане и ходене) и страхотно моделирани декори. Още в пролога на играта ще се впечатлите от света на хаоса – пулсиращи кървавочервени пещери, претъпкани с грешници, измъчвани по всевъзможни екзотични начини. Не трябва да пропускам и бързото зареждане на нивата – това става за части от секундата (припомнете си няколкоминутното чакане в Sin, причина за немалко нервни заболявания сред играчите).

Разбира се, предвиден е и multiplayer

Тук всеки играч си избира един от многото skin-ове на мъжки или женски ангели и демони. След това голямото меле започва. Традиционните оръжия не предлагат почти нищо ново, но помислете за практическото приложение на вашите Божествени Сили (Jedi Knight не стана мултиплейър-хит, но тази идея си я биваше). И не забравяйте да кажете "Алелуя" или "Амин", когато отбележите поредния frag!

В крайна сметка Requiem е един много добър 3D-екшън, но все още не може да се каже дали той ще се наложи като суперхит при тази жестока конкуренция (игри като Alien vs. Predator също не са за подценяване). Все пак той със сигурност ще се хареса на много от играчите с по-алтернативни вкусове, на които им е писнало от Quake II и неговите клонинги.

Боян Спасов





AGE of EMPIRES II
The Age of Kings

Най-накрая едно тъй дългоочаквано заглавие е практически готово и вероятно ще бъде на пазара по времето, когато този брой ще бъде вече отпечатан – така ми се струва, като съдя по версията 1.0. Играта е изцяло готова, но съгласно документацията, която получихме с нея, са открити двa-три дребни бъга и очевидно производителите ще я забавят още съвсем кратко време. Не очаквам да добавят зашеметяващи новости, но се надявам, че ще си направят труда да отстранят и няколко дребни gameplay недостатъка. И иначе играта си има всичко, което би искал един заклет AOE геймър – multiplayer режим, на който можете да играете на предварителен сценарий (карта), на random map, regicide (capture the king) игра и на deathmatch. Последното изисква пояснение – започвате игра на random map, но с действително огромно количество от всички ресурси (за съжаление и противниците ви ще ги имат:-) – това е особено интересна опция за тези, които не обичат да се занимават с копане на камъни и садене на марули, а предпочитат да обръщат повече внимание на екшъна. Ако пък предпочитате single игра (или просто не можете да си намерите достойни противници) освен горните опции, ще имате и кампания. Във версията 1.0 кампанията беше само една – Joan Of Arc (Жана Д`Арк) и май за съжаление ще си остане само една. За сметка на това не е проблем да си направите собствени карти, сценарии или цели кампании с вградения Map Editor и вероятно ще се намерят достатъчно източници в Internet, от които ще могат да се свалят създадените от многобройните фенове сценарии. Когато подбирате опциите за играта си, ще можете да избирате от цял куп типове карти – континентална, малки острови, големи острови, хълмиста суша и какво ли не, а картата "The Fortress" ви дава за старт готова крепост с многобройни бойни кули и готови сгради за базовите военни units.

Като стана въпрос за units –



графика	звук	оценка
99	80	92

стратегия в реално време

производител

Ensemble Studios / Microsoft
www.microsoft.com/games/

изисквания

Pentium 133
32 MB RAM, 230 MB HDD





хронологически действието в Age Of Empires II се развива през средните векове и съответно са променени и войските, които можете да създавате. Интересното е обаче, че е обърнато значително повече внимание на балансирането на играта в сравнение с първата част и на практика много от уж по-съвременните войни са доста по-слаби от някогашните. Използван е принципът "paper and scissors" и за всеки unit е намерено някакво противодействие – кавалерията е смърт за стрелците с лък и безпомощна плячка за копиеносците, а стенобойните машини са идеално защитени от атаките на стрелците с лък и дори катапултите, но пък могат бързо да бъдат унищожени дори от невъоръжени селяни в melee битка. За по-доброто балансиране на играта се използват два вида броня – обикновена (срещу melee damage) и piercing – срещу всякакви missile атаки. Както и в първата част, огромна опасност представляват свещениците, но те не могат вече да пленяват кораби – за целта ще трябва да строите специални абордажни (boarding) галери. Допълнително като избирате народност е добре да обърнете внимание не само на типичните особености – например "по-евтин" research, но и на "специалните" units: всяка народност може да строи "castle", който сам по себе си е много мощна (и много скъпа) отбранителна сграда, но освен това служи за създаването и на уникалните за народността войски. Моята любима народност са турците – не само заради тяхната много дългобойна "Bombard Tower", но и заради еничарите им (мисля, че това е правилният превод).

Първото впечатление при стартирането на играта е

стъписване от невероятно подобрената графика!

Първата AOE още с появяването си се превърна в еталон за добра графика и отначало е трудно да си представим нещо още по-добро! И Ensemble Studios са успели да го постигнат!!! Измененията в различните units не са големи – като изключим това, че селяните са вече жени и мъже и някои не особено очебийни изменения в анимирането. (А селяните са вече 50/50 мъже и жени, но пък жените си работят дори най-тежките работи наравно с мъжете, така че ги товарете яко и не ги жалете:-) Огромната разлика е обаче в сградите! Те са значително по-големи и сравнени с размерите на войските създават впечатление за естествена големина – необикновено доброто впечатление се създава най-вече от невероятно изпипаните миниатюрни подробности – гредите, от които са построени стените, могат да се преброят, каменните кули са обвити в мъх и многогодишен бръшлян, в дворовете на сградите са разхвърляни различни остатъци от тяхната дейност – дъски, строителни материали, стари каруцарски колелета и разсъхнали се бъчви... като че ли можете дори да преброите цветчетата по малките лехи около къщите! Вероятно ще обърнете внимание и на подробности като навесите около някои сгради, под които свободно преминават забързани селяни. Ако си направите труда да си подреждате сградите и да си оформите градче, ще придобиете чувството, че виждате холивудски декори, приготвени за някой суперфилм!

Когато посвикнете с графичните чудеса, ще ви остане време да оцените и gameplay новостите. Принципът, от който се ръководят войските ви, е предишният – "атакувам само това, което виждам" Той беше доста критикуван, но изглежда производителите са прецeнили, че промяната му ще предизвика допълнителни проблеми и са го оставили непокътнат. За сметка на това са оправили алгоритъма, по който се придвижват различните units – не забелязах да имат някакви затруднения дори и ако им се налагаше да пресекат цялата карта. Освен това са въведени и няколко допълнителни улеснения – първото е подаването на специфичен звуков сигнал, когато ваш unit е









нападнат и това е комбинирано с hot key, който мигновено ви прехвърля на проблемната точка. Второто улеснение са две опции за поведение (освен стандартните команди "ground" и "patrol") – това са "aggressive" и "defensive". При агресивната опция войниците ви ще преследват врага "до дупка", докато ако ги оставите в отбранително положение, те ще се задоволяват само да го прогонят и ще се връщат в първоначалното си положение. И още нещо, което е много удобно и същевременно лесно за направа (вбесява ме, че не е донаправено в Starcraft например) - представете си, че врагът ви е поставил в сериозно затруднение и няколко негови войници са започнали да рушат сградите ви. Ако в този момент произведете примерно един knight или какъвто и да е било unit, то той просто е жертван съвсем безсмислено, тъй като самичък не може изобщо да помогне. В AOE II обаче е предвидена опцията да оставите новопроизведените units вътре в самата сграда, която ги е създала (barracks, stable и т.н.) и да ги изкарате на цяла група наведнъж, когато решите, че вече са станали достатъчно на брой! И още нещо – сега можете да подсилвате отбранителните способности на различните защитни сгради – towers, castles, town centers като разполагате допълнителни войски в тях. "Разквартируваните" войници не само подсилват бойните качества на самата сграда, но и си възстановяват загубените по време на битките hit points! И тук пак има елементарна, но много полезна новост – можете да изпращате всеки новопроизведен unit директно да заема предварително указано защитно съоръжение (спомнете си бункерите в Starcraft и липсващата опция да вкарвате всеки новопроизведен marine директно вътре без допълнителен click). Друга новост е възможността да строите town gates – беше много тъпо в старата AOE да се оградите от всички страни с крепостни стени и кули и да сте принуден да оставите празно незащитено пространство за вход/изход. Сега освен че са много полезни, нововъведените town gates и изглеждат много интересно – не само това, те действително се отварят и затварят в съответствие с вашата команда.



Принципите, по които се развива вашата цивилизация, са в общи линии непроменени – за да преминете в следващата ера имате нужда от определено количество ресурси плюс наличието на поне две възлови сгради от предишната епоха и почти всичките ви постройки се "самоъпгрейдват" при прехода. Необходимо е да внимавате обаче, защото има няколко нови сгради, които ще са ви необходими и ще бъдете в сериозно затруднение, ако ги подцените. Може би

най-важната новост е наличието на marketplace

- в него можете в неограничено количество да обменяте един ресурс за друг – но в крайно неизгодно за вас съотношение; по друг начин е направена и търговията – вече можете да търгувате и по суша, без да е необходимо наистина да продавате ресурси – самото наличие на търговски маршрут генерира cash (но търговските ви кораби и каруците ще трябва да продължават да циркулират по създадения маршрут). Още нещо забавно – всяка народност говори на собствения си език – не че разбирам японски или сарацински, но пък е приятно такова изпипване и на най-дребните детайли!

Разбира се, има и други нововъведения, но все пак целта ми не е да ви заменя ръководството (което е включено и към CD-то – да й е тъжно на коткатa), важното е друго – че Ensemble Studios са създали нещо ново и много хубаво и че Age Of Empires II ще стане любима игра на много геймъри за месеци напред!

Генко Велев

Battle of Britain™



Компанията TalonSoft е прочута със своите скучни и безинтересни игри тип wargame. Де що е имало някога война, войница или дори някаква малка битчица – хоп! – TalonSoft е измайсторила поредното заглавие "Battle of едикадеси". Друг е въпросът, че повечето игри се различават една от друга най-вече по заглавието си... Въпреки това компанията все още успява да се закрепи – изглежда има маниаци на тази тема, достатъчни, за да се избият нищожните разходи по производството на поредната "битка". След този окуражителен увод можем да се върнем и на настоящата игра – миналата година Talonsoft нае две светила в областа на игроправенето с очевидната цел да разнообрази репертоара си и да накара геймърите да възклицават "Интересна игра от Talonsoft? No way!!!" Именно Battle of Britain е първото усилие на новите експерти! Новото произведение обаче доста се различава от досегашните, произведени на конвейер "битчици" – и това е причината, поради която решихме да му отделим внимание в този брой! Добрата новина е, че идеята на играта е свежа и оригинална! Добрата новина за съжаление си има и лоша сестричка – играта има сериозни недостатъци като gameplay, поради което със сигурност няма да стане любимо занимание на стари и млади от цял свят. Все пак да се надяваме, че следващият "епизод" от поредицата ще бъде значително по-добър – в противен случай просто жалко за идеята! А тя е съвсем проста – през пролетта и лятото на 1940-та година Хитлер започва масирани въздушни атаки срещу Англия, Целта е да се унищожи английската военна промишленост и Кралските Военновъздушни Сили (RAF) и не на последно място – да се деморализира населението на Англия като му се покаже, че островното положение на страната не е вече гаранция за нейната сигурност. Ако си спомняте историята, навярно вече сте наясно, че именно неуспехът на тази кампания накара Хитлер да изостави (временно според него) западното направление и да насочи войските си на Изток. Историци, писатели и всякакви ентусиасти все още продължават да спорят как щяха да се развият събитията, ако Германия бе успяла тогава да постигне целите си – има книги и филми (а вече и компютърна игра), според които Хитлер е спечелил WWII и дори сега, в навечерието на XXI-ви век, цяла Северна Америка се нарича "Обединени Германски Провинции"! Battle of Britain е доста проста – избираме си дали да играете с германците или англичаните и началната година – 1940 или въображаема кампания през 1941-ва и започваме. Ако ръководите LuftWaffe, ще разполагате с огромно – почти трикратно – превъзходство в броя на самолетите – изтребители, бомбардировачи и "recons". Ще трябва всеки ден да планирате и изпълнявате атаки (raids) срещу английските летища, пристанища, военни заводи, рафинерии и резервоари за нефт, срещу радарните инсталации, жп гари и срещу гъсто населени квартали от английските градове! Ако изберете англичаните, ще можете да придвижвате зенитните си батареи и ескадрилите изтребители (но в съвсем ограничено количество – в зависимост от неповредената транспортна мрежа) с цел да защитите жизнено важните си обекти и да унищожите максимално възможния брой противникови самолети. След завършването на тази подготвителна фаза ще трябва да командвате ескадрилите изтребители (в реално време), така че да попречите на германците (доколкото вашите несъвършени радари и наземни наблюдатели успеят изобщо да ги забележат!). Това практически е цялата игра – след приключването на всеки ден компютърът автоматично изчилява какво е останало от английската и германската военна промишленост, колко самолета и зенитни батареи са произведени и автоматично възстановява загубите (ако е възможно и ако са налице тренирани пилоти); произведеното в повече се натрупва в "pool" и можете допълнително да го разположите в началото на следващия ден, но със споменатото по-горе ограничение – общия капацитет на транспортната мрежа.

Твърдо съм убеден, че в този си вид играта няма никакви шансове да стане хит, но се надявам, че наистина оригиналната идея няма да бъде изоставена и TalonSoft ще си направят труда да я доразвият и доработят!

Ник Мортимър

графика	звук	оценка
45	51	51

походова стратегия

производител

TalonSoft
www.talonsoft.com

изисквания

Pentium 133
16 MB RAM, 80 MB HDD

Expendable



Обичате ли да играете на аркадни автомати от типа на Commando или Mercs? Ако отговорът е положителен, е най-добре още сега да оставите четенето на този материал и веднага да направите всичко възможно по най-бързия начин да си набавите Expendable! За тези, които не са имали удоволствието да видят и пробват споменатите автомати, ще разкажа накратко какво можете да очаквате от играта. Новият продукт на английската фирма Rage Software си е чистокръвен аркаден екшън в най-добрата традиция на класическите автомати от края на 80-те и началото на 90-те години - нещо невиждано от доста време по мониторите на PC-тата. Това означава добре изпипан геймплей, тонове най-разнообразни противници, фантастична графика и големи мелета.





Сюжетът на Expendable (доколкото въобще може да се говори за някакъв сюжет) е максимално опростен. Заглавието на играта се превежда на български като "Човек, без когото може" и това си е самата истина за вашата мисия, защото ви предстои изява като зе. Вие поемате ролята на елитен космически пехотинец, който е нещо като кръстоска между Рамбо, Терминатор и Дюк Нюкем. Като такъв ще имате задачата в самоубийствен поход да прочистите 20 планети от най-различна извънземна паплач, която се опитва да превземе земните колонии из цялата галактика. За целта имате на разположение впечатляващ арсенал от футуристични оръжия, които включва огнехвъргачки, картечници, няколко вида лазерни пушки, гранати, оптически мерник, най-разнообразни ракети (обикновени и самонасочващи се) и още десетки други бонуси. Помислено е и за защитата като из нивата са разхвърляни най-различни модели ризници и енергийни щитове.

графика	звук	оценка
94	92	91

3D arcade/action

производител

Rage Software
www.rage.co.uk

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 3D Video

Разбира се, едва ли е необходимо да обяснявам надълго и нашироко, че цялото действие е подчинено на мотото:

Екшън, екшън и пак екшън!

Expendable е една от малкото игри, където със сигурност няма да видите и секунда спокойствие. Точно както при добрите аркадни автомати, на екрана непрекъснато се появяват цели тълпи от най-различни гадове, които чакат да бъдат пръснати на парчета. Отдавна не бях виждал игра с толкова много противници на екрана. Тук трябва да отбележа, че чудовищата нямат дори следа от изкуствен интелект. Те се появяват на предварително зададени места и правят само програмирани неща. Това обаче едва ли ще ви направи особено впечатление, защото основната цел на играта не е да се надхитряте с умни противници или за измисляте сложни тактики, а да стреляте на воля по всичко движещо се на екрана. Известно разнообразие в патакламата внасят дребните загадки от типа "открий ключа за изход от нивото" и изпипаните "boss creatures" на края на всяко ниво. За радост програмистите от Rage са се постарали да направят нивата максимално интерактивни. На практика това означава, че ще можете да взривявате почти всичко, за да си разчистите пътя към победата. Интересно е решен и въпросът с multiplayer-играта. Тя също е в духа на класическите аркадни автомати. Няма никакви варианти на deathmatch, а само cooperative play. При това двамата играчи играят на един и същи компютър. Това пък предполага наличието на два







джойстика, защото иначе мелето пред монитора ще заприлича доста на действието на екрана. Всичко това не звучи особено многообещаващо, но ви гарантирам, че multi-player-вариантът на Expendable е добре направен и ще ви предложи приятно разнообразие от стандартните Quake II престрелки, ако лека полека ви е писнало от The Edge :-)

Като заговорих за взривове и мащабни разрушения е редно да кажа няколко думи и за графиката. Тя е просто феноменална. Rage Software така или иначе винаги са били подозирани от геймърите, че работят в таен съюз с производителите на модерни 3D-ускорители. Техният миналогодишен хит Incoming дълго време държеше лидерството сред най-зрелищните игри. Това в пълна степен се отнася и за Expendable. Играта без съмнение още дълго време ще бъде сочена като еталон за 3D-графика и красиви специални ефекти. Лошата новина е, че

3D-ускорителят е задължителен!

Играта няма софтуерен режим, а според мен е доста съмнително, че ще върви и на по-слаби 3D-карти. Ако имате подходящ хардуер обаче, ви чака невероятна гледка. Програмистите са използвали абсолютно всички налични специални ефекти, за да превърнат Expendable в изключително зрелище. Включена е поддръжка на немислими доскоро неща като 32-битов цвят, bump mapping (пространствени текстури) и stencil buffers (перспективно правилни сенки). При звука положението е същото. Има специални драйвери за всички популярни 3D-звукови карти и особено ако притежавате система с възможност за surround звук (Sound Blaster Live!, A3D), ви чака нещо неповторимо. Заслужава да се отбележи, че въпреки всичките визуални и звукови ефекти системните изисквания са сравнително умерени. На P200 играта върви повече от прилично, а собствениците на по-мощни машини ще могат да се пробват и на високи разделителни способности.

Най-общо казано Expendable е един сравнително елементарен екшън, който впечатлява най-вече с помпозна графика и сполучливо звуково оформление. В същото време обаче точно след броени минути действието на екрана дотолкова ще ви е завладяло, че дребните недостатъци като отсъстващия изкуствен интелект, липсата на възможност за записване по всяко време и доста постния сюжет просто няма да ви правят впечатление, защото Expendable доставя невероятно удоволствие, а нали това е най-важното за една игра!

Никола Дърпатов

PUMA STREET SOCCER



След 1998 година, когато на пазара се появиха три вариации на тема "FIFA", като че ли ни поомръзна печеленето на най-различни футболни купи. Electronic Arts успяха да създадат една поредица от спортни игри, които останаха без конкуренция и като че ли това положение щеше да се запази дълго време, но дойде моментът, в който се появи новата спортна симулация – Puma Street Soccer. Въпреки че авторите от Sunsoft не са успели да достигнат в технологично отношение гиганта Electronic Arts, те все пак са създали много оригинален продукт, който ще намери почитатели.

Доста хора си падат по "кварталните мачлета" в събота и неделя, но малко са тези, които са наясно какво означава понятието Street Soccer. Всъщост правилата са доста прости. Играе се в отбори от по трима души и вратар. Вратарят няма право да напуска наказателното поле, а противниковите футболисти да влизат в него. Игралното поле е с доста по-малки размери от тези, на които се играе стандартният футбол, това важи също и за вратите. Засади няма, дузпите се изпълняват не от познатите 11 метра, а от центъра, по начина, по който това се прави в хокея. Страничните хвърляния са заместени от странични ритвания:-), липсват червени и жълти картони, като на терена ги няма и мъжете в черно, които да ги раздават. Последното донякъде ме изпълни със съжаление, тъй като очевидно тук ще липсват гледки като от познатите ни български стадиони...

В Puma Street Soccer ще имаме възможност да участваме в четири различни варианта на турнири. Първият е реално съществуващият Puma World Cup, в който участниците са разпределени в осем групи от по четири отбора, които играят по системата "всеки срещу всеки" и за следващата фаза се класират първите два отбора. Понататък състезанието се развива по правилото на директното елиминиране – 1/8, 1/4, полуфинали и финал. Вторият вариант на турнир е така наречената лига, в която отборите играят един срещу друг по стандартната шампионатна схема, като всеки събира точков актив, който определя победителя. Третата игра е за спечелването на купа, която се връчва след директни двубои с елиминиране. Последното състезание, което ни предлагат от Sunsoft, е изпълнението на дузпи. В духа на Street Soccer-а по български щеше да е чудно авторите да бяха предвидили и състезания като "всеки лаком за гол" или познатата на всички игра на "гъзеница", но това го няма, така че да се върнем към нещата, които имаме на разположение.

По отношение на геймплея Puma Street Soccer изненадва много приятно. Можете да избирате между отбори – представители на 32 държави, между които за моя голяма радост присъства и нашата. Имената на българските футболисти

графика	звук	оценка
65	64	81

Футболна симулация

производител

Sunsoft
www.sunsoft.com

изисквания

Pentium 166
16 MB RAM 4MB 3D Video



са като че ли в противоречие с цивилизационния ни избор. Те са: Бурян, Григорий, Юстин, Пьотр... Контролите са подобни на тези от поредицата FIFA, така че с тях едва ли ще имате особени проблеми. Проблем обаче е често хаотичното движение на футболистите, което може да доведе до големи неприятности, особено като се има предвид, че уличният футбол се отличава с особена динамика. В определени ситуации гол може да отбележи и вратарят, опитвайки се да подаде топката колкото може по-навътре в противниковата половина. Изкуственият интелект на компютърните противници е доста висок. Дори в играта на найниско ниво на трудност ще можете да забележите, че липсват повтарящи се схеми на игра и компютърните футболисти могат да ви изненадат във всеки момент с някое нестандартно отиграване на ситуацията. Ако искате да печелите, е желателно да се научите да използвате мантинелата, която е като на хокейно игрище. Най-силното оръжие, с което разполагате, е наречено от авторите Super Shot и наподобява до голяма степен удара, който на махленски жаргон може би сте чували като "боц". С негова помощ можете да простреляте вратаря така, че да не разбере откъде е минала топката или да повалите с топката някой противников играч. Не бива да очаквате, че ще можете да откриете и да използвате някакви особени тактики, които да ви доведат до успех, тъй като Street Soccer-ът е игра на много малко пространство и с прекалено малък брой играчи, така че определящи са по-скоро физическите и техническите качества на всеки от футболистите. За съжаление в Puma Street Soccer няма да имате възможност да променяте показателите на футболистите, така че ще трябва да се задоволите с това, което са подготвили програмистите от Sunsoft.

В графично отношение Puma Street Soccer е странно съчетание от нескопосана, грубовата анимация на футболистите и изключително прецизно и стилно моделирана околност. Футболистите са оформени доста ръбесто, непрекъснато се поклащат, движенията им са на ниво от преди три-четири години, а лицата им просто са загатнати. Това е първата спортна симулация, където публиката не е изградена от двуизмерни текстури, стоящи като декори, а е анимирана – наистина оскъдно, но дори в този вид около терена се създава доста атрактивна атмосфера. За разлика от FIFA'99, където топката отскачаше от публиката като от стена, то тук при някое по-неточно воле ще прескочи мантинелата, или ще цопне във водата. Теренитe, на които можете да поритате, са пет: летище, паркинг, парк, пристанище и градска улица. Всеки от тях е оформен по много оригинален, в унисон с духа на уличния футбол начин. За това допринася и звуковата атмосфера – в зависимост от това на кой терен играете, ще чувате клаксоните на автомобили, бученето на корабни сирени, крякането на морски птици и др. Публиката е озвучена също по много добър начин, коментаторите пускат реплики и възклицания, които рядко можете да чуете по телевизията.

Puma Street Soccer е далеч от класата на спортните симулации като FIFA'99, NBA Live'99, но въпреки това тя е едно приемливо начало на серия от игри, които спокойно биха могли да се конкурират с продуктите на Electronic Arts като геймплей, а защо не и като графика.

Владислав Маринов







ALIENS VERSUS PREDATOR





Забелязали ли сте, че игрите, които са правени по хитови филми, обикновено се провалят с гръм и трясък или най-малкото остават в сянката на своя широкоекранен първоизточник? В повечето случаи големите очаквания на геймърите са попарени от драстичното разминаване между това, което са видели в киносалоните и това, което получават на екрана на своето PC. Сред редките изключения може би са заглавията на Lucas Arts, които пресъздават в компютърен вариант събитията от Star Wars.

Ако следваме желязната логика на тази неприятна тенденция, играта Aliens vs. Predator би трябвало да е тотална издънка, тъй като е правена не по един, а по два филма. Отгоре на всичко всеки от тях си има и по няколко продължения – "Хищникът" с Шварценегер е двусериен, а "Пришълецът" на Джеймс Камерън се състои от четири части. Последният Aliens дори е с отворен финал и може би в скоро време ще бъде продължен. Застаряващият екшънгерой Арни пък участва само в оригиналния "Хищник"... Изобщо, когато чух, че ще се прави игра Aliens vs. Predator, първоначалната ми реакция беше: "Ето, задава се поредната адаптирана боза..."



Слава богу, фирмата Fox Interactive, която е компютърното подразделение на филмовия гигант 20th Century Fox, ме опровергава със страшна сила. Aliens vs. Predator е меко казано страхотен триизмерен екшън, който ще бъде оценен по достойнство от всички пристрастени към first person shooter-ите. Дори от недоошлайфаната бета-версия си личи, че в случая си имаме работа с нещо наистина качествено. Колкото и да им се иска на някои хора играта да е hot обаче, все още има доста неща за доизкусуряване. Искрено се надявам, че Fox Interactive ще изчисти множеството бъгове до европремиерата на Aliens vs. Predator, която е планирана за 11-ти юни.

Преди да разкажа за сюжета на игра трябва да отправя едно малко предупреждение към начинаещите геймъри. За тях тази игра може да се окаже горчив хап, който или ще ги накара завинаги да намразят пространствената патаклама, или най-малкото ще разклати сериозно тяхната нервна система.

графика	звук	оценка
82	74	92

3D-екшън

производител

FOX INTERACTIVE
www.foxinteractive.com

изисквания

Pentium 200, 32 MB RAM, 3D video, DirectX 6.1









Aliens vs. Predator е изключително трудна за овладяване и отгоре на всичко не поддържа функцията savegame, която опорочи триизмерните екшъни и направи голяма част от тях елементарни и скучновати. Така че, ако не сте постигнали съвършенство в триизмерната стрелба, очаква ви многократно преповтаряне на отделните мисии. А всяка от тях съвсем спокойно може да бъде включена в категорията

Mission Imposible!

Липсата на savegame възвръща позанемарената динамика на този тип игри и ще ви накара да бъдете доста по-внимателни и прецизни от обикновено. Просто и най-малкото разсейване може да ви коства живота във всеки един момент. Но не се отчайвайте, Fox Interactive няма да ви карат да бъхтите всеки път от самото начало. В Aliens vs. Predator все пак можете да запомняте своята игра, но само между отделните нива. В общи линии този въпрос е решен по същия начин като в Dark Forces и Jedi Knight. Т.е. Aliens vs. Predator явно е предназначена предимно за пристрастените фенове на триизмерния екшън, тъй като вероятно само те ще могат да оценят нейното ниво на сложност...

Сега обаче да се върнем към сюжета на играта. Aliens vs. Predator ще събере на едно място две от най-смъртоносните извънземни същества, които някога са се раждали в студията на "20th Century Fox". "Пришълецът", известен също като ксеноморф, е чуждопланетна форма на живот, която е крайно агресивна и е пригодена да оцелява във всякаква враждебна среда. Представителите на тази раса са перфектни машини за убиване, които могат да се придвижват безшумно и за части от секундата да разкъсват на парчета всеки свой противник. Дори ликвидирани, пришълците продължават да са смъртоносна заплаха. Тяхната кръв представлява висококонцентрирана киселина, която разяжда еднакво бързо както телата на земните войници, така и титановите им бронежилетки. Отгоре на всичко пришълците използват хората като гостоприемници за ембрионите на своите малки. При раждането невръстните зверове разкъсват гръдния кош на човешките си жертви и предизвикват моменталната им смърт. Така че пришълците са една от най-страшните заплахи за земната цивилизация. Въпреки това обаче някои безскрупулни корпорации се опитват да ги превърнат в съвършено биологично оръжие. В своите секретни лаборатории те подлагат чуждоземците на такива експерименти, на чийто фон и доктор Менгеле би изглеждал като Майка Тереза...

"Хищниците", известни и като "предатори" сред хората с ограничени познания по английски, са извънземни същества, които се славят с перфектните си ловни умения. Обикновено техните ловни трофеи са хората и пришълците. Въпросните "хищници" са изключително силни и издръжливи създания. Те използват и непознати за останалите раси военни технологии, което ги прави почти непобедими опоненти. Може би си спомняте как едно от тези същества изколи като на шега командоския отряд на Арнолд Шварценегер само и само да си направи колекция от техните черепи...

Действието на Aliens vs. Predator започва в секретната база Пандора, където учените на алчна военна корпорация си правят най-различни генетични експерименти с "пришълци". Крайният резултат е






PREDATOR

подобрена версия на до болка познатия ни ксеноморф.

В един момент обаче всичко се обърква. Изглежда чудовищата нямат никакво намерение да си седят в лабораториите. Става ясно, че цялата база попада в лапите на пришълците. Военният персонал на Пандора е принуден да се спасява с бягство.

Оказва се също, че в една от килиите е затворен и един "хищник". Чуждоземният ловец е имал нещастието да се натъкне на земен патрул и след неравна битка попада в плен. В суматохата около бягството на пришълците обаче той също успява да се измъкне и решава да си го върне на своите мъчители.

Така започва вашето уникално приключение

Имате възможност да избирате измежду три варианта на играта – с пришълец, хищник или колониален "морски" пехотинец. Всеки от тях е принуден да преодолява коренно различни препятствия по пътя към своята цел. Основната задача на пехотинеца е да замаже колосалния гаф на военната корпорация като взриви базата Пандора заедно с всички избягали пришълци и да се измъкне жив. "Хищникът" трябва да събере частите на своя космически кораб и да освободи гниещи из килиите на базата членове на своя клан. "Пришълецът" пък трябва да измъкне яйцата си от ръцете на хората, да избие всичко живо и да еволюира в по-висша форма, наречена Ксеноборг.

Всяка от трите раси изисква да прилагате абсолютно различен стил на игра. Fox Interactive и Rebellion твърдят, че са се постарали да балансират между силните и слабите страни на всеки вид, така че никой от тях да не доминира. Въпреки това обаче аз си имам особено мнение по този въпрос...

Ако обичате класическият триизмерен екшън, трябва да си изберете колониалния пехотинец. Той използва богат, но не особено оригинален, арсенал от автоматични оръжия, които правят пришълците на салата.

Основното му средство за убиване е автоматичната карабина М-41А, която стреля с безгилзови патрони и разполага с подцевен гранатомет. Главният недостатък на това оръжие е фактът, че твърде често засича. Освен него пехотинецът може да се накичи с най-различни огнемети, самонасочващи се картечници, автоматични многоцевни оръдия от типа "Вулкан" и ракетохвъргачки. Космическият десантчик разполага и със скенер за движение, устройство за нощно виждане и нагръбен двигател. В повечето случаи обаче смъртоносният арсенал се оказва ненужен, тъй като пришълците се спотайват из най-тъмните кюшета и играчът често научава за тяхното присъствие едва посмъртно. Ще ви предупредя също, че не можете безметежно да стреляте, тичайки с автоматичното миниоръдие, както сте свикнали да го правите в другите триизмерни екшъни. Ако опитате да направите този номер, откатът може да ви хвърли по гръб.

"Хищникът" е физически най-издръжлив от трите враждуващи вида. Той може да изяде горе-долу два пъти повече бой от пришълеца и пак да оцелее. Неговият специалитет са устройствата за невидимост и автоматичното насочване на част от оръжията. Благодарение на тях той може да дебне противниците си от засада и да ги отстрелва, без те да разбират откъде им е дошло.

Извънземните ловци разполагат и със специална енергийна кука, с която могат да се изкатерят до всяко място. Слабото място на "хищниците" обаче е в захранването на апаратурата. Приспособлението за прикриване, почти всички оръжия и устройството за лекуване на рани черпят енергия от един и същи енергиен източник, а презареждането му не е никак лесна работа. Когато остане без ток, "хищникът" може да разчита само на своите обкичени с метални шипове юмруци, харпун и режещ диск. В повечето случаи обаче тези оръжия са крайно недостатъчни, за да противостоят на тежковъоръже-







ALIEN

ните бодигардове в базата Пандора или на пълчищата "пришълци". Така че макар да е силен, "хищникът" трябва да си пести мунициите.

Най-оригиналното нещо в Aliens vs. Predator е

играта с "пришълеца"

Такова нещо в историята на триизмерните екшъни до момента просто не е имало. Това, с което чуждоземното чудовище превъзхожда своите врагове, е способността му да се катери с убийствена скорост по стените и таваните, без да пада. Обикновено играчът може да се движи така, че противниците му да не могат да го уцелят.

Да си призная честно, аз все още не мога да свикна с пришълеца. Катеренето по стените и таваните може да ви докара такава морска болест, каквато вероятно не сте изпитвали дори при игра на Descent. Поне в моя случай пет минути са достатъчни да се почувствам като след първия рунд на професионален боксов мач. Въпреки това обаче играта с пришълеца си остава изключително новаторско хрумване. За жалост той може да разчита единствено на оръжията, дадени му от майката-природа: челюсти, нокти и опашка.

Това, с което най-вече ще запомня Aliens vs. Predator, обаче е уникалната атмосфера, в която се потапя играчът. Отдавна не ми се беше случвало да се сблъскам с игра, в която наистина има качествен съспенс. Мрачните коридори, нервно примигащите светлини, писукането на скенерите за движение и съскането на пришълците в един момент направо могат да ви подлудят. В първите няколко часа твърде често ми се случваше да скачам от стола си, когато някое грозно чудовище внезапно ми се нахвърляше от тъмнината.

Единственото неприятно нещо в играта е, че е малко късичка. Основното приключение на всяка от расите е пет или шест нива. За сметка на това Aliens vs. Predator е може би триизмерният екшън с най-много секретни операции.

След като преминете основната част на играта на най-висока трудност, получавате достъп до още петнайсет бонус-нива – по пет за всеки вид. Не съм сигурен обаче дали ще са чак толкова много геймърите, които ще се справят с най-голямата трудност на Aliens vs. Predator...

Момчил Милев



Защо точно аз? Не можеше ли някой друг от колегите ми да се изтормози с това чудо? С какво съм заслужил да тествам Beat Down? Такива въпроси изникнаха в главата ми след близо едночасова игра и чувството за вина спрямо останалите от екипа на PC Mania така и не ме е напуснало. По дяволите, трябва да съм направил нещо адски гадно, че да ми натресат такава игра!

Древните философи (или физици?) са казали:"За всяко нещо има логично обяснение"! Разбира се, "Beat Down" не е изключение от правилото и главните виновници за малоумието на тази игра следва да се търсят в редовете на фирмата Hot-B, по-специално сред програмистите от Soar Software. Не е странно, че тези имена не ви говорят нищо, само ще спомена (за обогатяване на общата геймърска култура), че Hot-B са пионери сред риболовните игри (или поне те твърдят така) и в момента можете да намерите на пазара освен Beat Down и техния нов гигахит Black Bass With Blue Marlin (два риболовни симулатора в един).

След като изгледах нелошото интро избрах единична игра и след секунди пред очите ми се разкри следното: на фона на нескопосано изобразен град и порнографски звуци скинари в червени анцузи започнаха да се млатят със себеподобни в сини анцузи. Когато първоначалният шок от грозната гледка премина, започнах постепенно да схващам за какво става дума в играта – избий синята банда гангстери. Целта не се променя и през останалите 14 мисии, само дето в по-късните задачи ще си имате работа с три вражески банди едновременно. За да добиете представа за какво става дума в Beat Down (ако все още ви интересува), ще ви изясня концепцията на този шедьовър.

Всъщност Beat Down не е гангстерска, а гангста-игра. Който е слушал парчетата на Ice T и Dr. Dre, знае за какво е това, а за останалите - простичко обяснение: враждуващи улични банди се борят за територии и контрола на нелегалната търговия в голям град. За живеещите в крайните квартали на София е лесно да си представят картинката: единствената разлика е, че вместо циганета, нереализирали се местни футболни звезди и борчета, в Beat Down ударните групи се състоят от скейтъри, негра и рапъри. Започвате всяка мисия с определен брой отрепки (без възможност да наемате нови). Вашата гангста-организация се нарича OG и в нея фигурират общо 15 типа "бойци". В началото разполагате само с невъоръжени скинари и някакви биячи с железни тръби. По-късно редиците ви се попълват от деградирала тийнейджърка с помпа, hip-hop-хлапе с капутка на главата и размъкнати дрехи, което стреля с два пистолета в гангста-стил и облечено с пухенка негро, въоръжено с Узи. В някои мисии към вас се присъединява и откачалка, хвърляща коктейли Молотов, както и фанатизиран скейтър-пироман,





графика	звук	оценка
49	37	43

симулатор на бригада мутри

производител

Hot-B / Soar Software
www.hotb.com

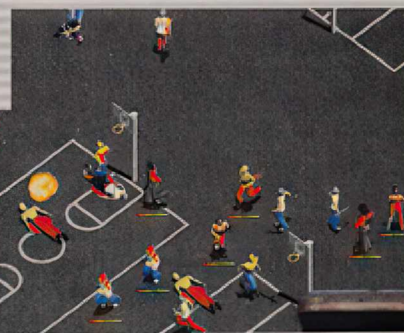
изисквания

Pentium 90,
16 MB RAM и DirectX 6.1

който използва дезодорант, за да пърли враговете си. Към края на играта ще имате честта да управлявате големите босове в Beat Down – Кралицата Би (гигантска, ужасяващо грозна мастита негърка, която не е въоръжена, но за сметка на това раздава тупалки за цял взвод) и Дона (не е сицилианец, а жалък, мръсен пуерториканец). С тази пъстра палитра от изроди ще трябва да се изправите срещу противниковите банди, които разполагат с абсолютно същите хора, облечени обаче в дрехи с други цветове (сини, зелени и жълти). Действието се развива в различни квартали на измислен щатски град, които си приличат като две капки вода: два-три магазина, пералня, множество частни къщи, баскет-игрище и публичен дом. На пръв поглед много ясно проличава амбициозната идея на авторите на играта да направят стратегия като Syndicate, в която действието се развива във виртуален град: и в Beat Down по улиците щапукат различни цивилни, ченгета се грижат за сигурността, а в сумрачните алеи се спотайват пласьори на дрога. Всичко обаче е реализирано по възможно най-лошия и мърляв начин, което лишава играта и от най-дребните ѝ достойнства. Хората от вражеските банди не се разхождат из улиците и не патрулират, а си стоят кротко на точно определени места и ви чакат да се появите. Когато ви мернат, те тръгват след вас и ви преследват до дупка. Това позволява да ги биете на части, без да се замисляте за каквато и да било тактика. След няколко мисии, когато към бандата ви се включат стрелци с пистолети, помпи и узита, по-слабите единици, които разчитат на близък бой, напълно се обезсмислят. Когато на хората ви им свършат патроните, ще трябва да посетят някой от оръжейните магазини в квартала и да си набавят нови муниции, но за целта ще са им нужни пари. Все пак не управлявате някакви се бойскаути, а свирепа улична банда и освен с убийства, вашите отрепки се занимават и с други недостойни дейности като например "джобене" на мирните хорица от квартала. Когато сте преджобили двама-трима







нещастника на улицата и сте отнели заработените им с кървава пот пари, ще сте събрали достатъчно, за да платите за куршумите. Разбира се, не се надявайте, че винаги можете да ограбвате минувачите безнаказано. Ако куките ви зърнат, се включва някакво жалко подобие на аларма (много изнемощяла) и някое от ченгетата се втурва по петите на вашия бандит. След кратка гоненица в стил "Roadrunner" или "Розовата пантера", полицаят обикновено се отчайва (макар че е два пъти по-бърз) и преустановява преследването. Не си заблуждавайте обаче, че ако ви хване, ще стане нещо страшно – просто човечето, което е правило поразии, ще бъде замразено за 25 секунди. Това горе-долу прави наличието на униформени излишно, тъй като последствията от "залавянето" на някой от хората ви са просто смешни (дори не ви отнемат ограбените пари). След известно време прекарано сред жестоките улици, вашите бандюги сигурно ще се изгубили известна част от кръвта си. В такива случаи ще им се наложи да намерят из кварталните улици съмнителен качулат субект, който предлага два вида дрога (така и не разбрах с какво помага тя) и два вида аптечки с първа помощ – малка и голяма.

Освен няколко свежи момента в играта (например голямото меле на баскетболното игрище), свежият хип-хоп саундтрак и симпатичните анимации на човечетата (трябва да видите скейтърите-пироманни, които подхвърлят в ръцете си дезодоранти или пък русокосите мацки по улиците, които вадят електрошокове, когато се опитвате да ги оберете), наистина не виждам защо трябва да губите дори минута с тази игра. Постната графика (няма 3D-ускорение), кошмарните звукови ефекти, както и еднообразният, скучноват геймплей могат да отчаят и най-непретенциозните. Непрекъснато повтарящият се цикъл: убиване на двама-трима от чуждата банда, преджобване на няколко граждани, купуване на муниции и възстановяване на кръвта, ви лишава от каквото и да е възможност за проява на изобретателност. В Beat Down понятия като изкуствен интелект (AI) на виртуалните човечета, както и pathfinding просто не съществуват. Най-накрая е редно да спомена сред множеството недостатъци и отвратителния интерфейс, който дори не ви позволява да организирате хората си по групи, както в другите стратегии в реално време. Поради това някои видове единици в по-късните мисии стават абсолютно неприложими.

Има само три логични причини да си набавите Beat Down:

1. Ако сте геймър-мазохист и принципно играете всички игри.

2. Имате PC от типа на Pentium 90, изиграли сте всичко, което става за тази конфигурация и се намирате в задънена улица;

3. Били сте член на улична банда или скейтър и искате да се погледнете отстрани, за да видите какви жалки отрепки са били приятелите ви.

Никола Икономов

F-16 Aggressor

През далечната 1993 година известната за времето си Origin Systems пусна на пазара един по-различен авиосимулатор – Strike 'Commander. В него не ставаше дума за непобедимите американски BBC, които защитават жизнените интереси на САЩ във всяка точка на света. Героите на Strike Commander бяха далеч по-непретенциозни – просто група наемни пилоти, готови да воюват на страната на всеки, който плаща добре и в "зелено". Благодарение на Origin за първи път се роди симулатор, базиран на оригинална сюжетна линия и излизащ извън рамките на чисто военните игри.

Шест години след появата на хита Strike Commander фирмите General Simulations и Bethesda Softworks отново се връщат към този жанр. Техният симулатор F-16 Aggressor ще ви накара да се измъкнете за малко от елитните щатски авиоескадрони и ще ви запрати в безскрупулния свят на платените бойци

А ако си падате и малко расист, тази игра вероятно доста ще ви се понрави. Поемате ролята на пилот-наемник, който е ангажиран да изпълнява мисии на територията на Африка. Ще се наложи да помагате на загазили правителства, които не могат да се справят самостоятелно с местните бунтовнически кланове. Играта съдържа 40 мисии, които ще ви отведат в четири държави на Черния континент. След края всяка операция ще получавате достойно парично възнаграждение, което ще ви позволи да попълните своя арсенал от ракети и бомби. Започвате кампанията си в Мароко, след десет успешни удара прескачате до Етиопия, после се местите в неизвестна за мен танзанийска долина на име Рифт Вели. Накрая приключението ви отвежда на далечния остров Мадагаскар, на хиляди мили от мястото на първоначалната ви задача.

Идеята да се направи авиосимулатор, който се занимава с регионалните конфликти в Африка никак не е лоша. Да си кажа право, не си спомням скоро да съм карал изтребител над Черния континент. В крайна сметка сигурно и там да има достойни авиоасове, които могат да побеждават във въздуха. За жалост действието на играта е абсолютно линейно и не можете да избирате мисията, която да изпълнявате. От друга страна обаче това си е неразделна част от игрите, които се базират на някакъв сюжет.

Доста объркващ е и фактът, че цените на всички оръжия варират в много широки граници, а играчът като че ли има неограничен паричен ресурс. Това обстоятелство лишава играта от сериозен стратегически елемент. Все пак по-добре би било пилотът да знае, че всеки изстрел на халос ще му струва значителна сума и може да го остави на сухо с парите. Друг неприятен момент в играта е

изключително объркващият интерфейс

Клавишите за управлението на различните системи са разположени хаотично и отгоре на всичко не могат да се променят. Ще трябва да изхабите бая нерви преди да свикнете с тях. В крайна сметка обаче версията на F-16 Aggressor, която достигна до мене, е все още бета и създателите на играта може да коригират тези досадни кусури. Като оставим забележките настрана обаче това е един чудесен авиационен симулатор. Първите ми впечатления са доста добри, а типично африканската тематична музика ви помага да се по-

графика	звук	оценка
91	72	77

Симулатор на изтребител

производител

General Simulations / Bethesda

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1



топите в атмосферата на черните държави. Мога само да поздравя General Simulations, че са предпочели пилота-наемник пред американския военновъздушен ас, призван да се разправи с поредния регионален деспот, който смущава съня на стратезите в Белия дом и Пентагона.

Специална похвала заслужават хората, направили дизайна на играта. F-16 Aggressor може да отстъпва на Falcon 4.0 по реализъм, но затова пък е нарисуван много по-добре. Според създателите на играта теренът е правен по сателитни снимки и пресъздава едно към едно 900 хиляди квадратни километра от африканския материк. Пейзажът доста впечатляващ, тъй като програмистите са се постарали да не повтарят едни и същи текстури твърде често. Най-големите похвали обаче заслужават хората, които са изработили модела на вашия изтребител: той отговаря до най-малкия детайл на оригиналния F-16C. В сравнение с него

Falcon 4.0 изглежда като баба ми до Клаудия Шифър

Ако си включите външна гледна точка, веднага ще забележите, че всяка част от F-16 наистина функционира. Можете да видите дори как пилотът мърда в кабината, как на практика работят вашите елерони, вертикалният стабилизатор, соплото на двигателя и т.н. Най-ефектно направено обаче е вдигането на трите колесника при излитане. Направо изгубих ума и дума, когато ги видях плавно да се завъртат и да се прибират в корпуса на моя изтребител. Оръжията също изглеждат страхотно, доста по-добре от всеки друг симулатор на съвременен изтребител. По-красиво нарисуван е може би само Jane's WWII Fighters, но сравнението помежду им не е съвсем коректно, тъй като става дума за самолети от съвсем различни епохи... За жалост обаче приказната графика се отнася само за вашия F-16. Самолетите на вашите компютърни опоненти са много по-грозни в сравнение с вашия "сокол". В края на краищата целта е да ги ликвидирате, а не да им се радвате.



За сметка на това моделът на полета е изключително реалистичен. Програмистите от General Simulations твърдят, че техният компютърен симулатор е правен по плановете на оригиналния F-16 като са премахнати единствено нещата, които представляват военна тайна. Според тях

играта е тествана от истински пилоти-изпитатели

на американските ВВС. Подобни твърдения чуваме общо взето от всички производители на симулатори напоследък. Въпреки че не съм сядал зад щурвала на истински боен самолет обаче, ми се струва, че това не се само рекламни фишеци. Управлението на изтребителя в F-16 Aggressor наистина ми изглежда реалистично, особено когато при резките маневри ми причернява пред очите или започвам да губя височина. Нереалистично може би е само кацането, което е в общи линии елементарно и разходът на гориво. Направо побеснях, когато моят самолет изгори за отрицателно време пълен резервоар и три външни контейнера керосин. В някои отношения F-16 Aggressor наподобява малко и аркадна игра – можете да се натоварите с 10 ракети въздух-въздух, имате 360-градусов радар, който има само един режим за улавяне на въздушни цели и два за прихващане на земни. В това отношение симулаторът тотално отстъпва на своя конкурент Falcon 4.0 и на неговия фон безмозъчен триизмерен екшън. По мое мнение обаче игрите в този жанр започнаха да стават прекалено реалистични. В крайна сметка нямам намерение да си вадя хляба като пилот на изтребител.

Морган Кроу





Британските фирми за компютърни игри се славят със своите качествени и оригинални заглавия и много рядко разочароват клиентите си. Infogrames (United Kingdom) не са изключение от това правило и отново доказват себе си с най-новото си творение – Silver. Това е една изключително симпатична ролева игра с екшън-елементи, за която с чиста съвест мога да кажа, че е

създадена със стил, размах и въображение,

които липсват на много от днешните "хитове".

Съвременните компютърни ролеви игри могат условно да бъдат разделени на две категории. "Тежките" RPG (американците ги наричат hardcore-rpg) обикновено са с много правила и практически безкрайни възможности за индивидуализиране на персонажите. Такива заглавия са например Fallout и Baldur's Gate. За съжаление тяхната сложност плаши много от новаците, тъй като удоволствието от играта често се губи, когато на човек му трябват 4-5 часа, само за да проумее правилата. Попитайте геймърите в кварталното клубче "Колко от вас са минавали Baldur's Gate?" и ще разберете какво искам да кажа... Това е причината напоследък тези игри да си останат запазена територия за "старите пушки" и най-упоритите и търпеливи играчи.

За щастие има и алтернатива – опростяване и намаляване на ролевите елементи до поносимо за всички играчи ниво (вече би трябвало да сте се сетили за Diablo, Final Fantasy 7 и т.н.). Silver също спада кам тази група "лековати-rpg" – битките нямат нищо общо със сложното стратегическо планиране, а се доближават до чистия екшън; диалозите са без алтернативни възможности за избор на реплики; героите са предварително генерирани и автоматично покачват своите показатели. Въпреки това привидно опростяване играта съвсем не е елементарна и със сигурност ще затрудни дори най-печените.

Историята е оригинална, а сюжетът - завладяващ и това прави силно впечатление. Те са на границата между класическото фентъзи и майтапчийските пародии на Тери Пратчет. Silver всъщност е името на императора на този фентъзи свят (не бива да го бъркате с Дългия Джон Силвър от "Острова на съкровищата"). Той е противен стар дядка, който вече е осъществил своята фикс-идея да властва над света и се стреми към още по-големи завоевания – преследва безсмъртието и иска да се превърне в месия на черният бог Апокалипс. Старикът започва сериозно да се намесва в живота на поданиците си – първо обявява магията за незаконна и я забранява (нещо като да скриеш захранващите кабели на някой компютърен клуб).

След това

си присвоява абсолютно всички жени?!

Без майтап. Ще попитаме "Защо са му?". Ами-и-и... такова... – за да ги използва в магически ритуал и да си осигури вечен живот и глобална магическа сила (да не си помислихте нещо друго?). Разбира се, така Силвър си навлича гнева на техните съпрузи, които изведнъж разбират колко е неприятно сам да си переш чорапите и да готвиш. Набързо се сформира опълчение, съставено от разгневени мъже и дори няколко спасили се по случайност жени с амазонска кръв във вените. Нашият герой Дейвид и неговият войнствен Дядо скоро се присъединяват към веселата дружинка. Но преди да се изправят срещу самия Силвър, те трябва да открият осем магически сфери, разпръснати по целия свят, и да победят

графика	звук	оценка
74	80	90

ролева игра

производител

Infogrammes
www.silver-game.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM, 8x CD-ROM,
160 MB HDD, DirectX 6

неговия адютант Лорд Фюдж, който се бие с два меча едновременно и в свободното си време обича да къса краката на малки пухкави животинки...

В началото играта се развива по предначертан път (т.е. линейно), но скоро ще получите възможността да обикаляте по цялата карта. Дейвид може да води със себе си максимум двама спътници, като всеки персонаж има предварително определени заложби за използване на магия, стрелба с лък, бой с хладни оръжия и т.н. Можете да екипирате своите герои само с оръжия и щитове (авторите са решили да ви спестят главоболията с всевъзможните каски, доспехи, наметала и ботуши, характерни за жанра). За сметка на това разнообразието на оръжията е предостатъчно – мечове, брадви, магически остриета, лъкове, прашки и заклинания са на ваше разположение. В самите битки

управлението е едновременно удобно и оригинално

като се използва предимно мишката. С левия бутон нанасяте къси и бързи удари, а с десния блокирате и избягвате противниковите атаки. Ако задържите левия бутон и придвижите мишката рязко нагоре, се получава остър, промушващ удар. Аналогично, ако придвижите гризача надолу, ще се справите с опонентите, които се промъкват в гръб. С течение на играта ще усвоите и множество "бойни специалитети" – особено мощни удари, които носят благозвучни имена като Сатър, Мрежа на Смъртта, Косач... В критичен момент можете да се подкрепите с храна, която ви "пълни кръвта" и може да бъде консумирана дори по време на битка?! Магическите еликсири подобряват вашите характеристики или въздействат негативно върху противниците. Най-хубавото е, че интерфейсът е изключително удобен и не ви трябват повече от 15 минути, за да свикнете с играта. В същото време екшънът е динамичен, а опонентите – много и разнообразни. За съжаление не е предвиден multiplayer и това май е най-сериозният недостатък.

Не оставайте с впечатлението, че покрай екшъна и хвърчащите глави, авторите са занемарили мултимедийните елементи на играта.

Двете CD-та са препълнени с качествен говор и анимации

Музиката също е много подходяща – създава напрежение в критичните моменти и никога няма да ви стане досадна. Самите персонажи са 3D-обекти, съставени от сравнително малко на брой многоъгълници (поне спрямо игри като FIFA 99). Въпреки това те не изглеждат недовършени или грозновати, а напротив – придават особен чар на играта, донякъде наподобяващ стила на Final Fantasy. Декорите са направо гениални и изпипани до последния пиксел. Всяка местност има свой собствен, запомнящ се облик – няма начин да сбъркате калните улици на вечно дъждовния град Рейн с райската природа на Хейвън или стоманените лабиринти на Металон.

За малко да пропусна нещо изключително важно – записването на играта е позволено само на ключови места в сюжета, когато нашите герои се срещнат с Хроникьора. Така системата "сейв след всеки убит противник", известна още като 4-4-2-то на някои подобни игри, става напълно неприложима и играчите трябва да разчитат на собствените си способности, а не на честото записване. Според мен, това е едно от най-големите предимства на Silver, тъй като така удоволствието от победата остава ненакърнено (все пак честото записване е почти същото като използването на чийтове). А и битките не са чак толкова непоносимо трудни, че да трябва по 100 пъти да преигравате няколкото екрана между два последователни "сейва".

В заключение мога да кажа, че Silver е едно от най-добрите single player заглавия, излизали напоследък и без съмнение ще заеме подобаващо място в Top-класациите. Със своята идеално балансирана трудност, изключително приятните за окото графики и свежата история, тя е игра, която ще се запомни и сигурно скоро авторите от Infogrames ще започнат работа върху нейно продължение.

Боян Спасов







MIDTOWN MADNESS







През последните месеци геймърите буквално бяха залети от висококачествени екшън-ралита. На фона на бисери като Need for Speed 3, Speed Busters, Rollcage и Motoracer 2 и задаващи се суперхитове от калибъра на NFS: High Stakes Microsoft предприеха поредната си атака на геймърския фронт. Този път хората на Бил Гейтс дават съвсем сериозна заявка да разчупят клишето, че игрите на софтуерната империя от Редмънд са скучни и не могат да задоволят масовия вкус. Новото заглавие се казва Midtown Madness и със сигурност ще създаде доста главоболия на конкуренцията.

На пръв поглед играта адски прилича на популярния игрален автомат San Francisco Rush, който се появи в повече или по-малко сполучливи версии и за някои конзоли, но за съжаление все още не е конвертиран за PC :-(Основната интрига в San Francisco Rush е, че геймърът има почти пълна свобода да си кара по улиците на Сан Франциско, като единственото ограничение е един доста бегло маркиран курс и лимитът от време. В Midtown Madness ще имаме същата и даже по-голяма свобода! Основната разлика е, че действието се развива по улиците на Чикаго и всички ограничения са отпаднали. Това означава на практика, че играта съдържа едно-единствено ниво, което обаче е с направо гигантски размери.

графика	звук	оценка
78	71	76

екшън-рали

производител

Microsoft
www.microsoft.com/games/midtown

изисквания

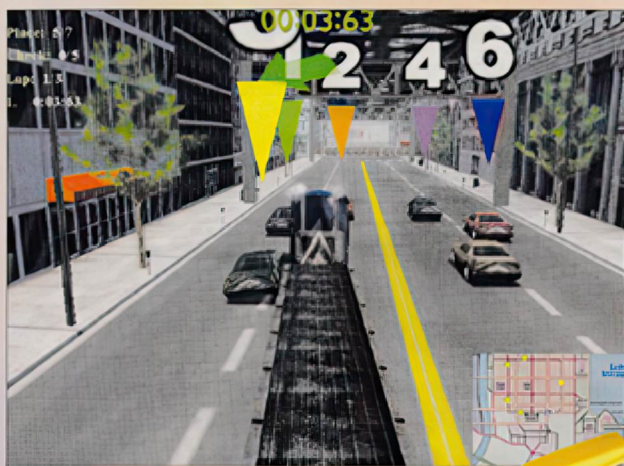
Pentium 200
32 MB RAM, 3D Video

Пресъздаден е целия център на Чикаго

и можете напълно свободно да си избирате курса. Единственото условие е да стигнете невредими и по възможност първи до предварително зададена цел.

Интересни са и превозните средства, които се предлагат на вниманието на геймърите. Microsoft са се отказали от традиционните спортни автомобили и според мен този ход е изключително сполучлив, защото предлага разнообразие от еднородните екшън ралита през последните години. В Midtown Madness ще можете да седнете зад волана на VW Beetle, Ford F-350, Cadilac Eldorado, Ford Mustang GT и Panoz AIV Roadster. След спечелването на няколко надпревари по улиците на града се отварят и допълнителни възможности като автобуси от градския транспорт, влекачи за тирове, полицейски Ford Mustang Cruiser и още доста други повече или по-малко екзотични возила. Както вероятно се сещате, успехът в състезанията е предпоставка за достъп и до по-голямата част от трасетата в играта. В началото ще можете да се пробвате само по три различни маршрута и чак след като ги спечелите ще получите достъп до нови три и така докато успеете да видите всичките писти. Самите състезания са също доста разнообразни. Стандартната надпревара е така нареченият Check Point Race, в който трябва да достигнете финала като минете през определен брой контролни пунктове. В режим Blitz Race задачата е същата, но се прибавя и неумолим лимит от време. Преди всичко това обаче е предвидена възможност и за така наречения Cruise, по време на който можете просто да си карате из улиците на Чикаго, да пробвате възможностите на най-различните возила и да опознавате тънкостите на маршрутите. Разбира се, не са забравени и любителите на мрежовите игри. В Midtown Madness има включени десетки опции за multiplayer, които ще задоволят и най-претенциозните вкусове на геймърите.

Друг заслужаващ отбелязване елемент е изключителният реализъм. Всички возила се държат раз-











лично и има сериозна разлика дали карате мощен камион или чуплив Panoz AIV Roadster. Маневреността, максималната скорост и издръжливостта на сблъсъци с дърветата, коли и други "препятствия" са коренно различни и преди състезанието е добре да помислите кой е оптималният автомобил за конкретното трасе. Не са забравени и пазителите на закона. В Midtown Madness полицията е един от най-досадните противници и ако имате неблагоразумието да сложите опцията "cop density" на "high" не ви чака нищо добро. Всяко минаване на червено се наказва с виещи полицейски сирени и последващо лудо преследване по улиците на града, което обикновено завършва с твърде бърз край на мечтите за слава.

Заслужава отбелязване и обстоятелството, че подобно на Carmageddon 2 можете да тръгнете

на лов за пешеходци

За съжаление вероятно няма да успеете да уловите нито един. Освен че издават паникьосани писъци, пешеходците са и бързи като млади сърни и аз поне не успях да прегазя нито един въпреки положените сериозни усилия. Явно Microsoft са решили да не предизвикват гнева на борците срещу насилието в компютърните игри и просто са цензурирали по-кървавата част от уличните "инциденти". За радост това не се отнася за щетите по самите коли. Гледката след челен сблъсък с камион определено си заслужава макар че води до нерадостния надпис "Game Over". В това отношение програмистите са свършили много добра работа. Щетите по броните на колите си личат много добре, гумите хвърчат из околностите, а от моторите дори след най-малкия сблъсък започва да се издига застрашителен дим. Въобще цялата графика на Midtown Madness е много сполучлива. Камерата има три възможни позиции. Поне според мен автомобилът се управлява най-добре от вътрешната перспектива, но пък ако искате да видите екшъна и разрушенията в цялата им прелест, можете да включите и на външните камери, които за разлика от някои други игри от жанра също дават добра възможност за управляемост на возилата. Играта поддържа всички популярни 3D-ускорители и изстисква максималното от тях. Особена похвала заслужава фактът, че системните изисквания са запазени в що-годе разумни граници въпреки гигантския размер на картата, по която караме! Звукът също не разочарова. Ефектите и музиката са добре подбрани и подсилват реализма на играта. Както е вече обичайно, се поддържат и 3D-звукови карти, които гарантират още по-автентично усещане за събитията по улиците на Чикаго.

Въобще Midtown Madness е едно от най-сполучливите и оригинални екшън ралита през последните месеци и със сигурност ще помогне на геймърите да дочакат по-спокойно излизането на Need for Speed: High Stakes.

Никола Дърпатов

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~







Напоследък модата да се прехвърлят конзолни игри на PC платформа стана много заразителна. Това е лесно обяснимо – както се казва, "какво му плащаш?". Емулаторите отдавна са създадени (виж за допълнителна информация статията в априлския брой на PC Mania), така че преработката се състои единствено в това да се добави съответният надпис в началото на играта... Освен това, американците са луди на тема японска анимация (anime) и винаги ще се намерят маниаци, които да "изръсят" кредитната карта на татко. Казаното дотук е предостатъчно, за да разберете за какво става въпрос – а иначе рекламата към играта звучи многообещаващо! Там ще прочетете неща като "complex 3D – Polygon Environment" и какво ли още не! Целта е да ви убедят, че става въпрос за RPG, пред което Baldur's Gate изглежда създадено като от ученици! Всъщност графиката е наистина 3D, но това не пречи да имате чувството, че играете на уличен автомат отпреди 5-6 години! Колкото до RPG елементите – най-сложната част от играта е създаването на персонажи... "дребният" проблем е обаче, че всъщност няма никакво практическо значение какви точно персонажи сте създали. Оттук нататък играта е jump&run блъскалка, при това със сложен интерфейс. Последното е ясно, тъй като естествено не се използва мишка и за най-дребното действие трябва да щракате различни комбинации от едни и същи клавиши.

След като играта се представя като RPG би трябвало да има и интеракция с околната среда и с различни NPC-та. Някаква интеракция наистина има, но тя е на равнището на 7-годишно дете (необходимо е само да се различава азбуката!). Все пак поне началото изглежда добре – трябва да създадете група от 4 персонажи, подбрани от осем различни класа; освен това можете да избирате дали да играете с мъж или с жена (въпреки че това не оказва някакво реално влияние върху качествата им). Всеки от героите може да се управлява от различен играч или от компютъра. За съжаление обаче копираният съвсем буквално от конзолите интерфейс ще ви създаде големи трудности, ако играете single – нямах възможност да проверя как биха изглеждали нещата в multiplayer mode, но като че ли играта би била значително по-забавна.

След като сте създали стартовата си четворка, започвате от местната кръчма (защо ли всички герои на RPG-та могат да се намерят най-често по кръчмите?). Там имате стая със сандък, в който можете да складирате временно непотребните ви предмети – героите нямат ограничение по отношение на теглото, но пък разполагат само с осем slots, в които освен това трябва да екипират и брони, оръжие, пръстени, щитове и, разбира се, задължителните healing potions. Като стана въпрос за това – играта може да се запазва само на определени места, но не бива да се безпокоите, ако някой от четворката ви "умре" – местността, по която се движите, е разделена на доста малки участъци и "умрелите" се оказват живи и здрави, като преминете в следващия участък или се върнете обратно (но имат само по 1 hit point). Освен това с течение на времето всички бавно, но постоянно, покачват "изгубените" си hit points и mana points, а при качване на ново ниво параметрите им винаги стават на 100%.

Ако искате да играете на игра от ранга на Baldur's Gate или Lands of Lore 3, по-добре изобщо не се захващайте – ще бъдете ужасно разочаровани; ако обаче искате да си загубите "приятно" няколко часа без да се напрягате и без да влагате сериозна мисловна дейност, Blaze & Blade: Eternal Quest ще ви предостави тази възможност!

Генко Велев

графика	звук	оценка
42	64	29

опростена RPG

производител

THQ/Conspiracy Entertainment

изисквания

Pentium 133
32 MB RAM и 2MB Video card

DEN

Вече е крайно време да си вземете трудно заработената таратайка (или поне на външен вид изглежда такава)! Не пропускайте да освободите и мутанта (куеста на търговеца от Gecko). Би следвало да сте достатъчно силен вече и за да се справите с проблемите в Toxic Caves – там е липсващият трапер от Klamath.

Toxic Caves

Нищо особено в началото, за да се спуснете в подземния склад обаче, имате нужда от repair skill (Vic може да помогне) и electronic lockpick. Най-близкото място, откъдето можете да го намерите е ПОДЗЕМНОТО ПОМЕЩЕНИЕ (не е печатна грешка) под магазина за оръжие в New Reno. Иначе можете да го закупите в San Francisko.

Като освободите трапера се върнете при него в Klamath, за да научите умението "skin geckos" и +5 outdoormans skill.

Сега е препоръчително да се завърнете в Gecko, за да си получите наградата, а ако имате doctor skill поне 40-50, можете да спрете в Modoc и да излекувате кравата Becky; следващата стъпка след Gecko е Vault city. Там потърсете един образ в гнусна зелена жилетка, който размахва ръце като вятърна мелница и държи глупави речи. Заговорете го и се съгласявайте абсолютно за всичко със него! Предложете да му помогнете и не споменавайте нищо за награда или възнаграждение. Ще получите едно куфарче – това ви е пропускът за един от шефовете на мафията в град New Reno (ако попитате за възнаграждение, ще бъдете сметнат за неблагонадежден!) Този образ е местният Юда – аз после като послушен гражданин на Vault City го издадох на властите. Борбата за надмощие между Vault City и NCR е една от главните теми в играта. Ако вашите действия са такива, че си развалите отношенията с Vault City за сметка на NCR, то вероятно този тип ще играе значителна роля по-късно!

Когато наберете doctor skill поне 75, непременно се върнете обратно, поговорете с Dr. Troy и прегледайте базата данни в медицинския компютър. Освен това внимавайте кога сте облъчен и без да се лекувате отново говорете с доктора. Ще получите цял куп благинки, но оставям на вас да съобразите как, кога и защо да ги използвате!

Сега е крайно време да решите какво предпочитате да правите оттук нататък! Можете да се отправите към New California Republic (NCR) или да тръгнете на обиколка по околните градове – някъде от тях се е появила манерката от Vault 13. Като че ли "най-икономично" е да потеглите отначало за NCR – по пътя ще откриете пещерите на тайнствените raiders (внимание тук обаче – пещерите имат два входа и има вероятност да се прояви един досаден бъг – да спрете с колата пред единия вход, а на излизане тя да се окаже пред другия). Няма да имате достатъчно сила да се справите с тях (вероятно), така че сега можете вече да кривнете по околните градове.



Broken Hills

Ще намерите най-сетне откъде се е появила глупавата манерка! За съжаление това няма да ви помогне изобщо, но пък в града ще откриете доста полезни неща. В самия град живеят "мирно и кротко" малко на брой супермутанти, ghouls и хора, като мутантите работят главно в урановата мина, а ghouls се занимават с пречистването на урана докато стане годен за употреба в атомните реактори. (Това е и един от страничните quests – ако имате уранова руда, ще можете да си я преработите до чист уран; освен уранова руда по време на скитанията си може да намерите и златна руда – би трябвало в Redding да можете да получите от нея pure gold!!! – но рудата е много тежка и аз изобщо не си направих труда да я мъкна). А иначе в Broken Hills всичко ври и кипи – градът е разделен на три фракции: хора срещу мутанти; мутанти срещу хора и третата фракция, която иска да се запази статуквото. Още от самото начало ще можете да си изберете страна – в една от първите срещи ще ви поискат да помогнете на хората да се справят с мутантите! Не знам как ще се развият събитията, ако приемете, но ако вземете страната на третата фракция и успокоите страстите, ще можете да прибавите към групата си супермутанта Marcus, който е доста ценна придобивка (поне за средата на играта). В града има и станция за кервани – не се наемайте като пазач, а приемете да чистите оборски тор в продължение на 5 дни! Ще получите малко XP и +5 speech (последното идва от един американски идиом). Говорете с Marcus и приемете задачата да намерите липсващите хора – телата им са в тунелите под града (не бързайте да се спуснете обаче надолу – продължете да обикаляте). В кръчмата ще намерите един друг супермутант – Francis, с когото можете да врътнете една канадска борба – хапнете малко наркотици (ще ви трябва strength 10, за да го победите). BTW – гледайте наистина да го победите, защото иначе лошо ви се пише – Francis има надуваема секскукла, но е недоволен от нея – предпочита the real thing! Ако загубите, ще трябва в продължение на едно денонощие да замествате куклата (независимо дали сте мъж или жена)!!! Приемете да откриете липсващата жена на един от хората – тялото ѝ също е в тунелите – сега вече можете да слезете под земята. В един от труповете ще откриете лист хартия – прочетете го и се върнете при Francis, а после идете при шефа на урановата мина. Като си изясните ситуацията около убитите хора, ще получите quest от шефа на мината да донесете от New Reno резервна част и да поправите пречиствателната инсталация в мината. Това е вторият quest, който трябва да решите, за да присъедините Marcus към вас. Освен това можете да пуснете повече ток за климатика на един ghoul (който ще ви каже да търсите Vault 13 около NCR) и ще можете да пресадите едно говорещо растение-мутант, срещу което ще научите как да победите на шах един говорещ скорпион-супермутант! В Broken Hills има и магазин – откъдето са закупени и вашите манерки! Собственичката обаче изглежда е привърженичка на Лигата за унищожение на мутантите, защото е крайно недружелюбна към вас. В подземието си има таен склад на оръжие, но трябва да имате sneak около 150, за да успеете да се промъкнете там! Не знам как ще се развият събитията, ако се съюзите с анти-мутантите – може би тогава чрез този магазин ще се появи още един способ (трети) да намерите Vault 13. В една от къщите живее и синът на Cem (от Fallout 1). Ако го поглезите малко, ще получите натрупаното му преди много години съкровище – цели 10 000... *тапи*!

Няколко думи за Marcus – безценен е в средата на играта и може да ползва тежки оръжия плюс energy weapons. Проблемът е, че не може да носи броня и към края на играта ще трябва да му треперите като рохко яйце.

Сега се предполага, че следва да отпътувате към New Reno, но ако героят ви е поне level 10, ще има полза и от по-

сещението ви в Redding.

Redding

Това е един много странен град – в него се добива златото за изработка на новите долари! В момента градът е изпаднал в тежка криза – има общо три златни мини, но по различни причини и трите практически не работят. Останалите по-големи градове – Vault City, New Reno и NCR въртят интриги, за да присъединят града (и златните мини) към владенията си! И сега ВНИМАНИЕ: в един от посветените на Fallout 2 форуми беше публикувано съобщение, че авторът му след ПЕТ преигравания е намерил начин да стане собственик и на ТРИТЕ златни мини – а това означава и практически собственик на целия град! Не знам доколко съобщението е вярно (но поне изглеждаше достоверно); във всеки случай тук имаме огромно поле за експериментиране и в действителност ще намерите доста странности, които ще ви накарат да се замислите!

Всички жители на града са наркомани и използват наркотика Jet, доставян от New Reno. Един от по-късните quests е да доставите противоотрова за Jet на местния доктор. В началото обаче можете да закупите нотариален акт (deed) за една от златните мини – тя не работи, тъй като е запълнена до козирката с walamingos (или нещо подобно). Когато разчистите мината, можете да продадете собствеността ѝ обратно за печалба или да я задържите. Другите две мини не работят, тъй като миньорите са неработоспособни, а пък наличната механизация е повредена. И двамата собственици искат да се промъкнете в третата мина (с walamingos-ите) и да им донесете от намиращата се там машина чип, с който да отремонтират техните собствени минни комбайни. Странното е обаче, че във въпросната мина има поне два от търсените чипове! В момента едва ли ще сте в състояние да се преборите с walamingos-ите, така че оставете това за по-късно и не бързайте да предприемате каквото и да е било, преди да си направите добре сметката. Сега помогнете на местния шериф (ако имате поне level 10). Първият quest е елементарен – да платите наема за къщата на една лелка; вторият quest обаче като че ли ще определи цялото ви бъдеще по-късно в този град! Миньорите от двете мини се канят да направят масов тъкал в един от баровете. Задачата ви е да го предотвратите; лесно можете да го направите, ако вкарате в затвора миньорите от единия или и от двата отбора! Досадното е, че това срутва репутацията ви в града! За съжаление не успях да намеря друг начин да реша проблема, но пък съм абсолютно сигурен, че трябва да съществува някакъв друг път!!! Третият quest изглежда лесен – някой е накълцал една местна проститутка и трябва да откриете кой е той. Говорете със съдържателката на бара и тя ще ви насочи към миньорите от едната мина. Освен това ще ви каже, че проститутката е издраскала с нокти нападателя си. Идете в жилището на миньорите и говорете с изв ършителя (тук има дребен бъг – на теория ще трябва да огледате всеки, докато откриете човека с издрания врат). Основният ви проблем е какво да направите – дали да пуснете виновника (след строго предупреждение) или да го откарате в затвора. Каквото и да изберете, ще има доволни и недоволни, така че съвет не мога да ви дам. Последният quest на шерифа е да изтрепете бандата на Morton в западната част на града, което си е чист екшън.

За да приключим с Redding – има още няколко дреболии, които поне при мен нямаха особено значение. Все пак би ми харесало да съм собственик на цял град и на три златни мини и ако някой от вас открие как това може да стане, нека веднага да ми прати един e-mail.

New Reno

При първото ви посещение в този град ще ви откраднат колата. Лесно ще намерите и нея, и крадците (разпитайте свидетелите). Ако успеете да решите обаче нещата по мирен път, ще имате най-много полза – срещу жълти стотинки ще получите увеличен капацитет на багажника!

Сега вече по същество – New Reno е град на удоволствията – алкохол, проституция, хазарт, порноиндустрия, наркотици и мошеници-боксьори (по-наблюдателните веднага ще се досетят за една нашумяла боксова среща отпреди 1-2 години). Градът е поделен между четири мафиотски фамилии, които се намират в състояние на въоръжен неутралитет. Всяка от фамилиите би ви наела на работа за дребни услуги в началото и ако се представите добре, ще ви използва да ликвидирате съперниците им. Основният ви проблем е да не се обвържете с някоя от фамилиите дотолкова, че да си отрежете пътя към другите и да не можете да получите и техните quests. Освен това в западната част на града има два добри магазина (откъдето трябва да получите и чарка за мината в Broken Hills). На изток се намира територията на семейство Wright. Техният специалитет е алкохолът и те единствени са наистина едно голямо семейство – татко, мама и цяла тълпа поколение. Майтапът е, че мама Wright е върл противник на алкохола и ако разбере откъде идват парите на семейството, ще получите от нея quest да унищожите спиртоварните! Едва ли ще се впуснете в подобни приключения, така че си дръжте езика зад зъбите и потърсете работа от татко Wright (няма да ви кажа как да стигнете до него – все пак нека и за вас да остане нещо за вършене!). Ще се наложи да откриете убиеца на малолетния им син – поискайте разрешение да претърсите стаята му и ще откриете сериозна улика. Оттам нататък говорете с всеки в града и ще решите загадката. Ценното за вас е, че в резултат ще получите на картата си местонахождението на Sierra Army Depot – тайна военна база с много благинки. Не се понасяйте обаче натам с бърз ход – все още са ви малко силиците! Когато по-късно решите все пак да претърсите базата (няма да ви казвам как да влезете, открийте си го сами) ще намерите доста полезни нещица, включително memory модул, +10% unarmed skill (именно проценти) и доста оръжие и брони. Можете да се сдобиете и с още един спътник-робот! За съжаление ще имате нужда от science skill поне 125, за да получите най-добрия възможен робот... а ако действително имате такова ниво science skill, то вероятно вече няма да имате нужда от робота (освен ако не сте отрицателен персонаж – тогава повечето от евентуалните NPC-та няма да искат да се присъединят към вас)! Можете да изтарашите базата "силово", като използвате умението си repair/science или третият начин е през задния вход – с високо умение lockpick и electronic lockpick през елеватора за ремонтните роботи!

Сега стига отклонения –

обратно на другите фамилии!

Едно уточнение обаче: различните фамилии имат различни критерии, по които ще ви приемат или отхвърлят. Wright например ще ви изгонят, ако сте slaver, Salvatore няма да говорят с вас, ако сте успели да станете порнозвезда, а за да получите работа при Mordino, ще трябва да имате определени физически данни (но при нужда можете да ги заблудите с наркотици). И така – Salvatore! Първият quest е да откриете и накажете един дребен мошеник, откраднал 1000 $ – въпросният тип се крие в подземията на едно от казината; вторият quest е да приберете месечната такса от Renesco; третият е съвсем елементарен – да охранявате заедно с другите важна среща в пустинята между Salvatore и Enclave. За този quest ще получите лазерен пистолет и +5 energy weapon skill. След това обаче ще трябва или да се присъедините към фамилията Salvatore, или да ги изтрепете всичките. Не го правете, преди да сте получили третият quest от Mordino.

Mordino – първият quest е да занесете пратка до Stables – мястото, където се произвежда Jet. Там можете да се доберете до Miron – едно не особено полезно NPC, което обаче може да произвежда stimpaks и по-важното – да превръща обикновените stimpaks в super-stimpaks.

Отделно ако имате достатъчно висок science skill, можете да разрешите проблема и с противоотровата за Jet (ако Dr Troy от Vault City вече не го е решил). Не се захващайте с Miron обаче, докато не сте приключили бизнеса със самия Mordino. Втората задача е да приберете месечната такса от производителите на порнофилми – можете да се възползвате от възможността и при определени условия да станете знаменита порнозвезда (внимавайте обаче, тъй като това може да ви създаде и проблеми – дори е възможно да ви напуснат и "праведните" членове на групата ви). Третият quest е съвсем елементарен – да ликвидирате клана Salvatore! Ако изпълните и него обаче, ще трябва или да се присъедините към Mordino, или да го изпратите за компания на Salvatore. Остава територията на Bishop! Качете се на втория етаж на казиното. Там има 2-3 жени, НЕ ГОВОРЕТЕ с тях. Идете при телохранителите на Bishop при стълбите за третия етаж и им съобщете, че носите куфарче за шефа им. След този разговор можете да обърнете внимание и на жените. Едната – шармантна платинена блондинка е Mrs Bishop. Тя доста скучае и не подбира дали партньорите ѝ са мъже или жени – имайте малко charisma и можете да се качите с нея в спалнята ѝ на третия етаж (и щяхте да попаднете в досадна клопка, ако преди това не бяхте известили Mr Bishop, че носите куфарче за него). Ако успеете да си поговорите добре с нея преди да задреме след упражненията, ще получите speech module, който ви дава +20 speech – доста полезна придобивка. Освен това ще научите, че Mr Bishop работи за NCR срещу Vault City (въпросните raiders са негови хора) и че в сейфа му има доказателства за това. Не се занимавайте със сейфа му обаче веднага, освен ако нямате trap skill поне 50-60 (по-късно можете да свършите тази работа на спокойствие, когато Mr Bishop няма да е в състояние да се възпротиви (по обективни причини). След това, ако сте чаровен и (само) ако сте мъж, ще можете да положите и дъщерята Bishop да спинка по същата технология. Ако искате да е интересно на края на играта обаче, НЕ ИЗПОЛЗВАЙТЕ презерватив! Едно уточнение – когато тръгнете да разчиствате територията от Mr Bishop и компанията му по-късно, ще трябва да убиете и двете глупачки – с целия си ъкъл ще се нахвърлят с голи ръце срещу вас!!! Това може да се избегне, ако преди касапницата предвидливо ги положите и двете да спят (по изпитания вече способ)! От Mr Bishop ще получите quest да убиете конгресмен Westin в NCR, който е поддръжник на мира между Vault City и NCR. Отново не знам какво ще стане, ако изпълните задачата! Когато се доберете до Westin, ще получите контрапредложение и контраоферта – и аз ги приех. Във всеки случай, ако ликвидирате Westin, със сигурност ще предизвикате усложнения и някои от събитията в играта не биха се развили по този начин! За да приключим с темата raiders – когато по-късно сте в състояние да ги унищожите, ще намерите сейф и 3 бр. dog tags. Изписаните върху тези dog tags цифри образуват кода за сейфа, а съдържанието му заедно със съдържанието на сейфа на Bishop са доказателствата, които трябва да занесете във Vault City и после да ги предадете на Westin в NCR. Това ще доведе до мир между двата града, но определено няма да се понрави на властите във NCR. Разбира се, нещата вероятно ще се развият по съвсем различен начин, ако решите да помогнете на NCR – изобщо не знам какви ще са последствията и какви нови quests ще получите (но ако някой знае, ще се радвам да ги науча). Сега да завършим и с New Reno – евентуално ще получите и няколко допълнителни куеста – например да намерите 1 бр. лазерен пистолет за търговеца на оръжие, да доставите 10 бр. порнографски списания за Miss Kitty (съдържателката на публичния дом) и да си чукнете среща с нея (тя не е за изхвърляне!). Освен това можете да станете шампион по бокс – последният ви противник използва подплатени с олово боксови ръкавици и ако не внимавате, ще ви отхапе едното ухо (това напомня ли ви нещо?) – което пък ще намали показателя ви charisma!!!

New California Republic (NCR)

Извън самия град един тип ще предложи да ви пази колата срещу 5$ – не знам дали има някакви последствия, ако откажете – но парен таратор духа, така че аз естествено приех. Друг тип срещу 1000 $ ще ви инсталира нещо допълнително по колата – не успях да разбера какво точно, но май поне не направи нещо лошо. В кръчмата през нощта стои местния шеф на организираната престъпност. От него можете да получите различни дребни quests, които няма да изброявам; тук обаче май пак има дребен бъг – от някъде нататък разговорът ви се зацикля и започва съвсем отначало – като че ли се срещате за пръв път. В кръчмата е и мутантът Lenny – когото можете да ступате, но си запазете играта преди това, защото задачата ви ще бъде доста трудна. Ако говорите с шефа на местната slavers guild, също ще получите quest за изпълнение – да откраднете една карта... Както и да е – приберете ВСИЧКИ оръжия и влезте в града. В самото начало има магазин за оръжие – собственикът ще ви предложи да съпровождате стадо крави до Redding и освен това той е босът на нелегалния хазарт в града (но трябва да имате високо умение speech, за да ви допуснат до игралната зала). Говорете с местния шериф той ще ви съобщи, че конгресмен Westin и президентката Tandy търсят способни хора за специални задачи. Разгледайте целия град – в църквата на хубологистите приемете да ви направят zeta-scan, но непременно си запазете играта преди това. Ще получите (въпрос на случайност) или +2 luck или -1 luck! В единия ъгъл е електроцентралата – там един полицай ще се самовзриви от нещастна любов и ще повреди централата. Поправете я и ще получите няколко полезни книги (или ако имате висок speech го откажете от идеята за самоубийство); в града е и седалището на рейнджърите – те ще поискат от вас да изтрепете роботърговците от лагера извън града. Разговаряйте с местния доктор – ще получите информация, че местният пияница уж бил открил местоположението на Vault 13! Има и някакъв хахав учен – той ще ви предложи да намерите някой супермутант и да изпробвате откритиия от него серум (не ползвайте Marcus за тази цел). Идете в кръчмата и купете бутилка booze – там има някакъв дебил, който е синът на президентката Tandy. Не говорете с него, тъй като вероятно ще се наложи да го убиете (но не открих някакви отрицателни последствия от това). Сега вече идете при Westin. Специалната му задача е да пазите стадо крави от неизвестни крадци – и крадците се оказват говорещи Deathclaw!!! Освен това в имението на Westin се намира и пияницата, за когото спомена доктора! Ще научите, че той е нарисувал карта на гърба на портрет на някакъв си Elvis, но докторът е задържал портрета за себе си! Беж обратно при доктора, който обаче е голям изнудвач и иска цели 10000$ за картината. Ако я откупите, на гърба ѝ действително се намира карта с местоположението на Vault 13 и това Е ЕДИН ОТ НАЧИНИТЕ да я откриете! Ако не разполагате с парите или ако мразите изнудвачите, естествено има и поне още един способ – за целта идете при президентката Tandy и предложете услугите си. След обичайното "ах" и "ох" по повод вашия оригинален vault dweller suit ще получите местоположението на Vault 15 и две задачи – първата е да донесете от Vault 15 някакви компютърни части, а втората – да убедите нанеслите се във Vault 15 скитници да признаят властта на NCR. Освен това ще научите, че в полицейския участък има пленник, който е убил двама полицаи преди да го заловят! Хайде в участъка и със съдействието на зам. шерифа удряте два шамара на пленника... и следва изненада – оказва се, че Vault 15 не е превзета от някакви си безобидни скитници, а от група raiders, наследници на разбойниците, които вашият прадядо е разгромил във Fallout 1 (е, има и скитни-

ци наистина, които обаче служат само за параван)!

Vault 15

Опитваме да говорите със скитниците, но безуспешно... освен една майка, чиято дъщеря е отвлечена предния ден! Докато я разпитвате, забелязвате как някой ви шпионира! Втурваме се след шпионина и ще попаднете на мацка-пазач! Не е проблем да минете през нея... или през трупа ѝ... докато достигнете до барака с часови. Там вероятно ще трябва да се биете (освен ако не сте много добре с красноречието), след което в бараката ще намерите отвлечената дъщеря. Хайде обратно с дъщерята при скитниците и притиснат от фактите, босът на скитниците ще признае, че той единствен знае кои всъщност са тези, които за превзели Vault 15. Ще ви каже, че те нямат нищо против да се присъединят към NCR, ако има кой да ги защити от разбойниците и ще ви даде electronic keycard, която отваря външната врата на Vault 15. Естествено нахълтваме храбро под земята и ако имате висок speech, ще можете да стигнете доста надалече без да се биете (но няма как да разкарате разбойниците без бой, така че рано или късно ще трябва да се хванете за пушките). От компютрите на Vault 15 ще получите местонахождението на така търсената Vault 13 (втория начин) и сведението, че разбойниците са имали шпионин в NCR.

Vault 13

Най-сетне краят на играта се вижда... през крив макарон! Убежището е превзето от говорещите Deathclaw. Можете да ги избиете или да предложите да им помогнете за ремонт на компютъра (ще ви трябва speech модулът от Vault City), както и да постъпите, ще получите най-сетне така дълго търсения G.E.C.K. и някаква платка NavCom за компютъра на танкер на компанията "Посейдон" (естествено това е плячка, така че го прибирате, въпреки че не е ясно за какво ви е в момента). Излизате на повърхността и... изненада!!! Поредното послание от смахнатия шаман от селото ви! Хукваме нататък само за да узнаете, че неизвестни evil warriors са слезли от метални птици и са отвлекли оцелелите хора от племето ви! Последното указание е, че металните птици за полетели на юг и долавяте някакво име "Военна база Navarro"!!! Даваме право на юг и достигаме до въпросното място Navarro... което се оказва, че е... разрушена бензиностанция, в която живее отшелник. Разпитваме го и разбираме, че няма никаква военна база... освен някакви развалини на SE и голям град на юг.

San Francisko

Градът е разделен на три – China Town, култа на хубологистите и доковете. Към доковете е пришвартован почти изправен танкер, в който за момента живеят поредните битници. В града се намира и поредният outpost на Brotherhood of the Steel и за пръв път ще може да получите някаква информация и да се възползвате от намиращите се в сградата машини (включително и от възможността да използвате намерените memory moduls). За съжаление информацията не е никак розова – разрушената бензиностанция при Navarro и отшелникът са маскировка, а там действително има малка военна база на тайнствената организация Enclave! Лошата новина е, че вашите съплеменници вече не са в тази малка база, а далече сред океана, където е и главната база на Enclave. Единственият начин да достигнете до тях е, ако успеете да подкарате пришвартования към доковете танкер. Другата лоша новина е, че технологиите на Enclave са посъвършени отколкото тези на Brotherhood of the Steel, така че ще се налага да си помагате един на друг, ако искате да имате някакви шансове. Това, което следва да направите, е сам да проникнете (без бой) в базата Navarro и да откраднете плановете за производство на летящите машини (хеликоптерите). Има поне два начина да го направите и да се завърнете обратно с чертежите, след което вече действително получвате достъп до сградата и информацията на Brotherhood of the Steel (и да не забравите да приберете всичко полезно от Navarro, включително 1 бр. много усъвършенстван модел power armor).

Най-важното за вас в Сан Франциско е да подкарате танкера! Затова имате нужда от следното: 1. Да извършите някаква услуга на битниците, за да разговарят изобщо с вас (има поне две услуги, които можете да направите); 2. Да намерите гориво – и китайците, и хубологистите разполагат с гориво, има куп начини да се сдобиете с него, най-лесно е да се "хакнете" в някой компютър и сам да си свършите работата; 3. Да намерите някаква NavCom платка... хей, това е същото "thingy", което прибрахме от Vault 13!!!; 4. За да монтирате тази платка обаче, трябва да разчистите трюма на кораба от загнездилите се там зверове (същите като при златната мина в Redding) и да си намерите FOB (електронен ключ за вратата, зад която е компютърът на танкера). Този FOB се намира в шкафче при командира на базата Navarro! Е, това вече ви е познат район, така че не би трябвало да имате някакви особени проблеми... с малко късмет и повечко умение speech ще можете да вземете въпросния FOB дори без да се биете! Както споменах за военна база – развалините, които се намират на SE, са от същата база, която вашият прадядо разруши във Fallout 1! Сега ви остава да намерите начин да влезете наново вътре (не е трудно), да изтребите намиращите се вътре супермутанти и да плячкосате базата. Освен 1 бр. power armor (от старите модели) там ще намерите цял куп други оръжия, 1 бр. memory modul и информацията, че Enclave са взели образци от стария вирус (който създаде супермутантите) и се канят да извършват някакви свои експерименти! Май това е най-важното за базата, но пък да не забравя да спомена за старите модели power armor (Made in Brotherhood of the Steel) – можете да закупите колкото си искате такива брони от магазините в China Town (повярвайте ми и огледайте внимателно!); два бр. от тези брони обаче можете да ъпгрейдвате при един тип от хубологистите срещу 10 000$ всяка.

В Сан Франциско има няколко допълнителни quests, всеки от които ви дава възможност да се снабдите по един или друг начин с гориво за танкера; реално обаче те не са ви необходими, ако имате science skill поне 91 (колкото можете да научите от четене на книги); освен това внимавайте, тъй като тези quests често пъти са противоречиви и взаимно изключващи се и може да ви вкарат в битки, които за момента не са ви особено необходими (или дори вредни). При първото ви влизане в града обаче ще видите двама китайци – Lo Pan и The Dragon, които се млатят в един ринг. Те са приблизително равностойни и всеки си търси съюзник, за да вземе надмощие. Ако персонажът ви е с добра репутация, то идете при The Dragon – реалната полза от това е, че ще качите "free" unarmed skill до 90; предполагам, че ако персонажът ви е "evil", ще получите същото от Lo Pan. Въобще не съм сигурен, но като че ли тези двамата бяха персонажи от някакъв филм... или легенда... или нещо подобно – всъщност това е без значение.

А сега обратно по същество! Танкерът е зареден с гориво и работоспособен... остава само да се придвижим до

OIL RIG – the main enclave base!!!

Тук остава само... Sorry, този участък ще трябва да си го минете самички! Едно е сигурно – има по-тарикатски или "по-силови" способи да се справите, но без сериозна финална битка не ще успеете да се измъкнете!

За накрая – изгледайте внимателно финалните анимации, особено ако имате намерение да преигравате различни варианти. Самите анимации могат да ви подскажат някои нетрадиционни решения и освен това със сигурност ще ви бъде любопитно да узнаете как би се променил краят на играта в зависимост от действията, които сте предприели!

Генко Велев

STAR CONTROL II

The Ur-Quan Masters





Убедени сме, че много от вас се питат какъв е смисълът на рубриката Ретро, в която редовно представяме стари и позабравени игри. Отговорът е прост: напоследък оригиналните заглавия се броят на пръсти и е наистина приятно да си спомним времето, когато игрите се правеха с повече въображение и по-малко евтини 3D-ефекти. Точно такава игра е и Star Control, която беше хит в продължение на години. Тя все още има много фенове, но кой знае защо около дългоочакваната ѝ четвърта част не се чуват новини. По играта е написана дори книга –Interbellum (който не вярва, нека посети www.amazon.com), а един фенсайт, който открихме (http://starcontrol.gamestats.com/), ни убеди, че Star Control все още има верни почитатели.

За да не се чудите какво става в Star Control I, ще споменем само, че тя предаваше битката между Alliance of Free Stars (хората и техните съюзници) и Ur-Quan Hierarchy of Battle Thralls (чудовищата Ур-Куан и поробените от тях раси). Това са основните съюзи от интелигентни същества, които водят борба за контрол над космоса. Star Control I беше по-скоро екшън-игра и се радваше на голяма популярност на тогавашните XT-та (и на Правец 16 вървеше като за световно). Имаше дори забележителен за времето си не-мрежов мултиплейър и ставаха страхотни мачове.

Най-хитовото заглавие на Accolade за всички времена без съмнение е втората част на Star Control. С невероятното си интро, оригинални графики и заплетена история тя слагаше в джоба си всички тогавашни конкурентни заглавия. Освен това бе подплатена с приятна семплирана музика, която звучеше страхотно дори на PC Speaker (малко от днешните игри могат да се похвалят с толкова хитри парчета като тези на SC2).

Играта започвате с могъщ космически кораб, останал от древната и загадъчна раса на Прекурсорите. Завръщайки се от археологическата колония, с ужас установявате, че битката е загубена и човечеството заедно със съюзниците си е паднало под робството на могъщите Ur-Quan-и. Трябва едва ли не сами да спечелите войната, като с течение на историята организирате съюзи с другите раси и търсите слабото място на властелините. Играта е странен хибрид между различни жанрове –управлението на ресурсите и подобренията по корабите са стратегически елемент, контактите и преговорите с другите раси много напомнят на куест.

Най-популярният елемент от играта е т.нар. melee, което представлява авторовото виждане за космическите битки (едно наистина сполучливо хрумване). Битките между отделните флотилии стават под формата на поредица от двубои кораб срещу кораб, като всяка раса разполага с технически уникални оръжия и стратегии. Два подобни кораба на различни раси няма –всичките са замислени с богато въображение и усет. Трябва да се отбележи, че битките съвсем не бяха лесни и изкуствената интелигентност бе на много високо ниво.

Мултиплейърът, Melee играч срещу играч (които нямат нищо общо със самата кампания), бяха забавление в продължение на няколко години и могат да се сравнят със сегашната популярност на Star Craft.

Но еуфорията от втората част остана единично явление. Третата част, макар с много добър сюжет, не доставяше същото удоволствие, а и съвсем не беше същото предизвикателство.

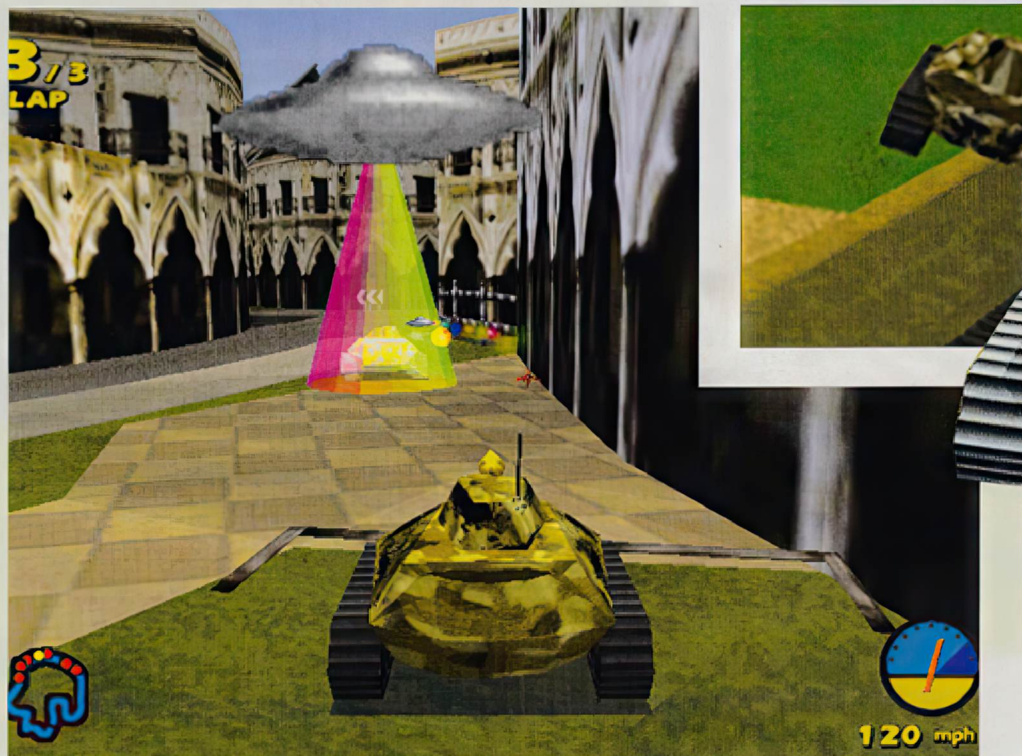
Преди доста време бе обявено подготвянето на Star Control IV –продължението, което се очаква да измие срама от неуспеха на третата част. Тук обаче се предвиждаше стратегическите елементи да бъдат изоставени и играта щеше да бъде чист екшън симулатор. За съжаление дори на официалния сайт на Accolade няма информация за този проект и не е ясно дали сагата няма да остане незавършена. Жалко би било, тъй като и втората, и третата част завършват с обещаващи възможности за поредно продължение.

Георги Пенков,
Боян Спасов

TANK RACER

Замисляли ли сте се какви са изискванията да бъдеш добър танкист? С риск да прозвуча като шеф на наборна комисия мога да ви кажа, че желаните качества са нещо като: ръст не повече от 1,70 метра, тегло до 70 килограма, поносимост към тесни пространства и т.н. Към тях хората от Glass Ghost са добавили и още едно – способности на автомобилен състезател.

Ако се учудвате, вероятно не сте се впускали в ралито с доста съмнителни качества, наречено Tank Racer. Все още не мога да разбера какви са причините за странната гордост на производителя, че това било първото танково рали, но каквито и да са те, искрено се надявам, че ще си остане и последното, защото ако това заглавие се наложи, в скоро време можем да очакваме и други подобни като Steam-roller Racer или



селскостопански Mission Pack за F16 – Agressor

Вероятно непоносимостта и отвращението ми към подобни хибриди биха били по-умерени, ако програмистите от Glass Ghost се бяха напрегнали малко повече, така че надбягването с танкове поне да изглежда добре графично. За мое най-голямо съжаление играта се отличава с ужасно тромава и нескопосана графика в максимален режим 640/480, която преди 2-3 години щеше да предизвика възхищението на геймърите, но от гледна точка на възможностите на съвременните 3D-ускорители и постиженията на еталони в жанра като Deathcarz и Rollcage изглежда жалко и ме кара да съжалявам, че си загубих времето да търся нещо стойностно в този продукт.



Въпросните танкове са толкова ръбести, че в сравнение с тях прочутият от Втората световна война Т-34 изглежда като току-що излязъл от заводите на Порше. На външен вид те са абсолютно еднакви и единствената разлика е в цветовете им, които включват както традиционните за една бойна машина маскировъчни окраски, така и червено-кафяво и синьо-бяло.

Дизайнерите от Glass Ghost очевидно са обявили война на всичко по-заоблено, прегърнали са кубизма като форма на пресъздаване на околната действителност и ни предлагат един

нелепо изглеждащ квадратен свят

в който не са пощадени откъм форма дори дулата на танковите оръдия, стрелящи с квадратни снаряди! Светлините от експлозиите, пушеците и другите специални ефекти са постни и недодялани, независимо от постоянното взаимно обстрелване и хвърчащите парчета желязо, танковете продължават бясното си препускане без да са получили една драскотина.

Абсурдите започват още в самото начало на играта. Всеки, щогоде запознат с теглото и размерите на танковете, ще остане безкрайно изненадан от усещането за движение, което наподобява това на прочутата ГДР-класика в автомобилостроенето, наречена Трабант. Всички представи, че танкът е бавна, труднподвижна и слабоманеврена машина, рухват, защото тук разполагаме с бронирано, неунищожимо чудовище, което е в състояние да развива скорости от порядъка на 200 километра в час, способно да прави скокове с височина около 40-50 метра и т.н.

графика	звук	оценка
41	61	45

екшън-рали с танкове

производител

Grolier Interactive
www.tankracer.grolier.co.uk

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1







Не си мислете, че абсурдите свършват дотук, тъй като авторите на Tank Racer са ви приготвили още изненади. Докато газите напред ще се сблъскате с особени предмети от околността като танкоустойчиви саксии и колички за супермаркет, които очевидно са някоя нова разработка на специалистите от НАСА, защото въпреки отчаяните ми опити да ги смачкам нищо не се получаваше. Много забавни бяха 2D-кравите, лепящи се по пътя като марки, но и те бледнеят на фона на патиците, които успяваха да изквакат и да излетят изпод веригите на управлявания от мен танк.

Както във всяко рали, и в Tank Racer основната цел е да завършите първи. Можете да играете в сингъл рейс, като тогава ще можете да избирате на коя писта да се състезавате или да се пробвате в предвидените шампионати. В зависимост от това на кое място сте се класирали получавате определен брой точки, които ще ви бъдат необходими, за да продължите състезанието. Пистите са разпределени по четири в три турнира, наречени бронзов, сребърен и златен и имате достъп до тях само ако успеете да съберете необходимия брой точки, различен за всяко трасе. В играта няма нива на трудност, което ще усложни задачата на неопитния, но решил да спечели геймър, тъй като броят на нужните точки нараства непрекъснато, а и всяка следваща писта е все по-тежка.

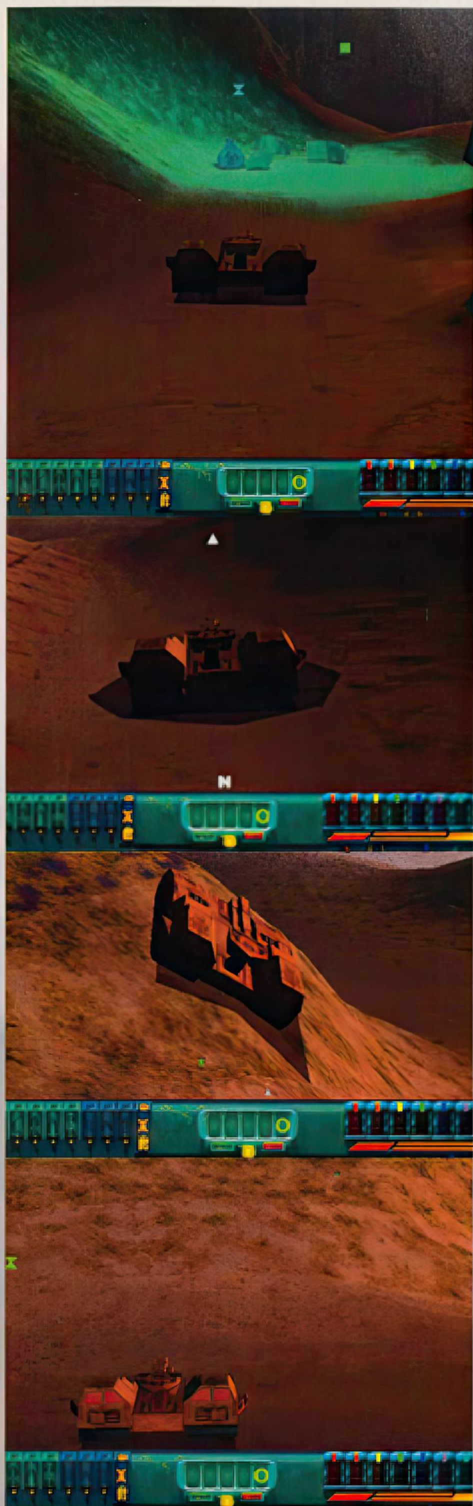
Освен по цвета танковете се различават и по двигателните си характеристики. Можете да избирате измежду няколко модела, които са с различна максимална скорост, ускорение, маневреност, управление. Управлението не е трудно, но за да се надяваме на някакво по-достойно представяне трябва да въртите купола на танка и да стреляте в движение, което не е особен проблем, ако разполагате с добър джойстик или поне геймпад.

Със стандартното танково оръдие можете да стреляте непрекъснато, а освен него авторите на играта са предвидили и още най-разнообразни офанзивни и дефанзивни оръжия, които ще срещате по трасето като pick-ups. Това са: щит, който ви предпазва от противниковите оръжия; турбо – допълнително ускорение за 8 секунди; самонасочващи се ракети; по-мощни снаряди за танковото оръдие; мини, които можете да разпръснете след себе си и др. Това богатство от оръжия, разнообразният релеф и възможността за игра в мрежа донякъде спасяват Tank Racer. Така че, ако имате време за убиване, можете да се пробвате срещу ваши приятели.

Най-хубавото в Tank Racer е музиката, която се състои от десет техно-парчета в MP3 формат, които можете да свалите от сайта на играта. Нелоши са и звуковите ефекти, особено ако имате добро чувство за хумор. Квакащи патици, блеещи овце, излитащо със звук на разгневен пчелен кошер ято птици и други подобни биха могли донякъде да разнообразят тягостното впечатление, което оставя творбата на Glass Ghost.

Владислав Маринов





Ако искате да се почувствате част от сухопътната война, Wild Metal Country несъмнено е играта, която трябва да си вземете. Не че е кой знае колко реалистична, но определено е единственият танков екшън, който е излизал напоследък. Малко съм резервиран в оценката си за тази игра, защото още ме гонят кошмарни спомени от десетките ужасни опити за създаване на танкови симулатори, които така и не могат да постигнат истински успех. Въпреки това играта има шансове да се хареса на някои от вас, защото задължителна предпоставка, за да я изиграете, е да го направите с някой приятел, тъй като управлението е наистина шантаво и е почти невъзможно сам човек да се справи. Освен това играта не е танков симулатор в пълния смисъл на думата, а по-скоро опростен third person view екшън, който графично напомня на Terminal Velocity.

Историята на играта не се откроява с нищо. Явно, когато е дошло време да се пише intro-то, авторите са решили да отбият номера по възможно най-лесния начин. Все пак, ако си направите труда да се запознаете с псевдосюжета, ще разберете, че действието се развива в далечното бъдеще (колко скучно...), където в звездната система Техрик

пощръклели машини си вярват, че са на върха на еволюцията

и в резултат на това всичко живо се е омело по най-бързия начин (в небето кръжат някакви проскубани гарги, но те са грешка на сценариста). По някое време човешката раса решава, че не може да остави трошките да определят "кое чие ще е" и праща военни сили, изразяващи се в един танк. Той има за цел да смели всичко метално, което дръзне да му се отваря и между другото да открадне забравените енергийни генератори, които са своего рода ахилесова пета на машините.

Единичната кампания се състои от 9 мисии на общо 3 планети, а при мултиплейър-а можете да изберете измежду 10-тина терена. Богат е изборът на танкове – те са общо 5 и са кой от кой по-ненормален, което личи от кодовите им имена – BULDOG, RHINO, CHEETAH, ROAD RUNNER, MANTA. Въобще не си мислете, че това са танкове в буквалния смисъл да думата. Например

ROAD RUNNER няма вериги или колела, а просто една голяма ТОПКА,

а Buldog е ходещо чудо с две вериги, което прилича на стар руски прототип (или даже на нещо нецензурно).

След като пуснете играта веднага ще ви направи впечатление невероятното сходство на графичната машина с тази на добре познати стари игри (Comanche например). Теренът си е чисто и просто бабунеста равнина, покрита с тревички, пчелички, танкчета, артилерийки и др. Графиката не впечатлява с нищо и за това можем да благодарим естествено на размазания 3D-стил на "модерните" видеокарти от типа "последен вик на техниката".

графика	звук	оценка
69	65	57

3D-екшън с танкове

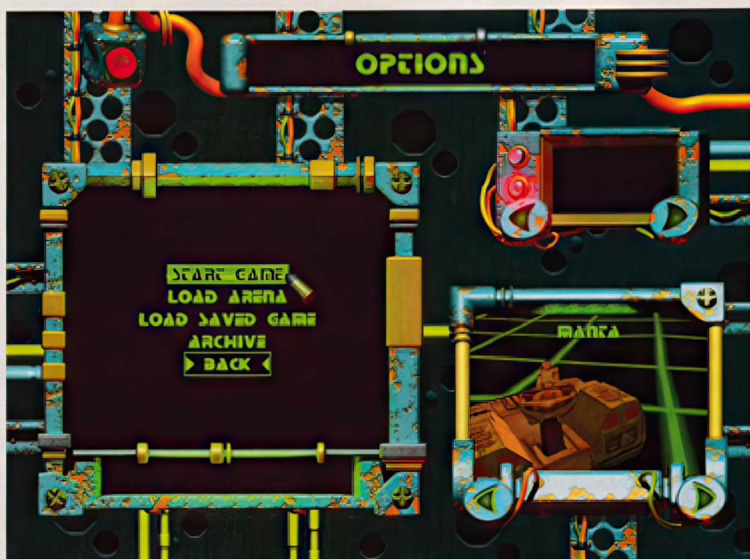
производител

DMA Design
www.dma.co.uk/wmc.htm

изисквания

Pentium 133, 16 MB RAM, 4 MB 3D Video, DirectX 6.1





Интерфейсът и управлението на играта са достойно мъчение за всеки посетител на 10-тия кръг на ада. Всеки, който смята да става танкист, дълбоко ще преосмисли това си желание след като изиграе играта. Освен че ще гази машинно масло до колене всеки ден и няма да вижда слънцето по-често от веднъж в седмицата, ще трябва и да си извади шофьорска книжка за категория 'Т' (трактори, тролеи, трамваи и танкове). Двете движещи вериги на танка се управляват поотделно и могат да се въртят както напред, така и назад. Дотук всичко е поносимо, но освен това трябва да насочвате дулото (което пък определя и накъде гледа камерата). Стрелбата е най-сложният процес, тъй като прицелването става на око, а обсегът на снаряда се определя от това колко сте повдигнали дулото (т.е. колко сте задържали клавиша за стрелба). Само недейте да я играете с най-добрия си приятел, тъй като след 2-3 дни подобно занимание отношенията ви вече няма да са същите. Абсолютно невъзможно е да се определи кой всъщност е виновникът за това, че пак се е обърнал танкът, камерата гледа във възможно най-неправилната посока, а снарядите удрят повече вашия танк отколкото каквото и да било друго.

От друга страна, точно това е предизвикателството. Първоначално смятахме да оплюем играта от началото до края, но не можахме да се отлепим от джойстиците задълго и в крайна сметка се превърнахме в добър танков екипаж. Най-големият майтап е в мултиплейъра, където всеки цели един обект, а съвсем неочаквано уцелва друг. Така без да хабите пари, можете да се почувствате като НАТО-вски летец, запътил се за mission над Сърбия, а пускащ бомби в Горна Баня. Когато се съберете 5-6 човека пък, можете да премерите въздушната си подкрепа, състояща се от един изкорубен вертолет, който отвреме навреме се сеща да пуска по някой друг сандък големи ракети. Всички красиви изпълнения в играта са придружени от невероятни звукови ефекти, много напомнящи на изпускане на консервна кутия, подритване на такава, дрънкане по тенекия, засилване на тенекия в стената, засилване на тенекия по котката и още техни производни.

Вашите машини често попадат в положението на преобърната по гръб костенурка – тогава най-добре е да си изберете най-дебелото оръжие, да го насочите право надолу и да стреляте. Ефектът е поразяващ – изхвърчате далеч нагоре и в 50% от случаите се приземявате на крака.

Георги Пенков
Боян Спасов





I love this game!

Без съмнение, Grand Theft Auto е любимата ми игра. Аз не само я харесвам, обожавам я! Преди година, когато Grand Theft Auto се появи на пазара, тя предизвика небивал бум в Европа. Месеци наред този култов хит оглавяваше английските класации, а феновете му се умножаваха с всеки изминал ден. GTA се размина за малко със световната слава, тъй като проблеми с разпространението в Щатите, както и природната интелигентност и чувствителност на янките към черния хумор я наредиха много места след ловните симулатори.

След дълга, едногодишна пауза, най-сетне се появи първият официален add-on за GTA, наречен London 1969. Казвам официален, защото в Internet е пълно с направени от геймъри мисии и дори цели епизоди. Може да ви звучи странно, но GTA е от игрите, които се радват на възможно най-преданата геймърска агитка, като фенсайтовете в Internet не отстъпват по брой и качества на такива за касоразбивачи като Starcraft и Heroes 3! Този add-on изисква да притежавате оригиналната GTA, а интересното при него е, че е разработен от Rockstar Games, подразделение на Take 2 Interactive, тъй като DMA Design в момента са заети с направата на GTA 2.

Сигурно ще се запитате откъде им хрумна на създателите на играта да пренесат действието от американските мегаполиси Ню Йорк, Сан Франциско и Маями, в Лондон през 1969 година. Отговорите за това са много: интересната епоха на прага на две десетилетия, в която се вихри движението на хипитата и когато Англия се отърсва от заблудата, че все още е световна сила, осъзнавайки, че стабилното от векове британско общество е започнало да се разклаща под напора на социалните промени и новото мислене.

Започвате играта с едно облечено в жълто гангстерче, като наблюдавате действието от птича перспектива, подобно на Syndicate. Целта ви е от незавидна отрепка да се издигнете в престъпната йерархия, като изпълнявате различни мисии за подземния свят. Повечето от задачите, които ще ви бъдат възлагани от престъпните босове, изискват добри шофьорски умения. За целта, разбира се, ще трябва да си набавите возило, което едва ли ще е проблем за безскрупулен тип като вас: просто трябва да отидете до някоя кола и да натиснете "Enter", за да си я присвоите. Сред мисиите ви фигурират крадене на коли, пласиране на наркотици, поръчкови убийства, отвличане и всевъзможни други незаконни дейности. Гъвкавата структура на играта ви позволява по всяко време да слезете от колата и да се разправите с враговете си или с полицията, използвайки богат арсенал от оръжия (пистолет, автомат, горелка, базука). Нещото, което прави GTA уникална игра, безспорно е виртуалният град, в който всичко е като в истинския живот: реалистичният трафик, полицията, жителите, всичките малки детайли, които ще ви накарат да забравите, че това е просто игра. Невероятната свобода на действие (единственото, което не можете да правите, е секс:-) и гангстерският сюжет превърнаха GTA в една от най-обсъжданите игри в последно време, като тя дори измести Carmageddon като "любима" игра на цензори и моралисти. Този "вреден за подрастващите" продукт все още е забранен в много страни, а за да я играете на Запад, трябва да сте над 18 години.

При започване на играта ще трябва да си изберете един от осемте персонажа (които сега имат много стилизирани физиономии и приличат на пропаднали английски джънтълмени, бийтълси или пък любители на тревата). Имаме възможността да въведем под техните мутри своето собствено име. Това няма никакво реално от-

графика	звук	оценка
65	79	88

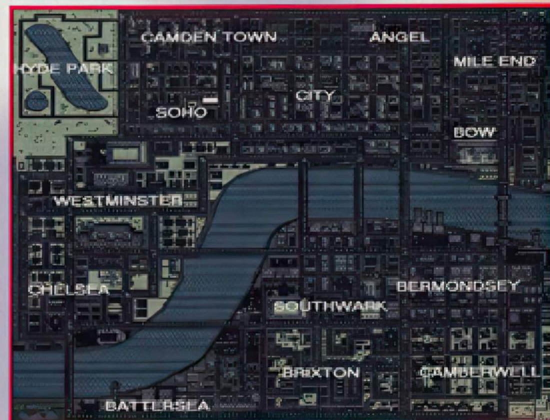
Ганстерски авто-екшън

производител

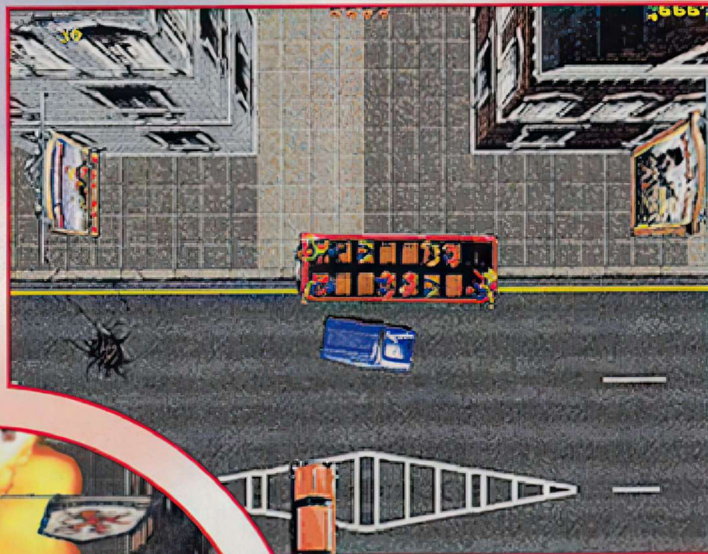
www.gta-london.com
Take 2 Interactive

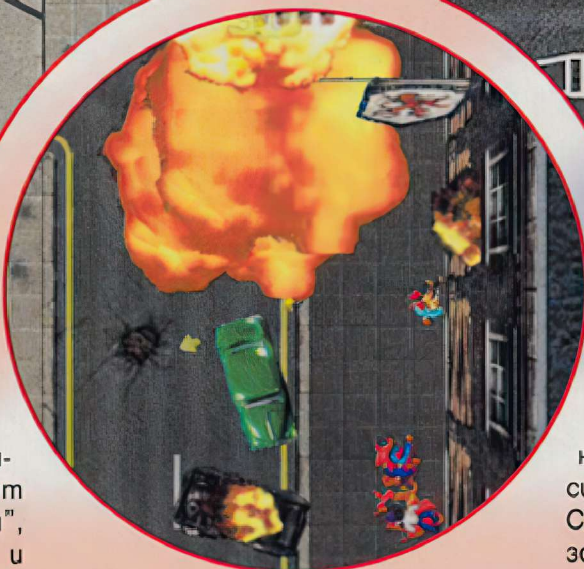
изисквания

Pentium 166
16 MB RAM и 3DFX









ражение в играта, но ще ви накара да се почувствате по-добре.

На въпроса успели ли са авторите на играта да пресъздадат уникалната атмосфера на Лондон, отговорът е двузначен: и да, и не. Разбира се, включени са всички познати забележителности в "дома на кралицата": Биг Бен, легендарният мост Тауър, площад "Пикадили", както и кварталите "Сохо" и "Ийст Енд". Всичко е съобразено с епохата: колите, сградите, телефоните... Ще ви се наложи да свикнете и с лявото движение на колите в Англия. В графичната система на играта има дребни подобрения - в London 1969 всички изглежда малко по-красиво. За съжаление ограниченията на енджина не позволяват големи различия спрямо оригинала и ако не бяха известните забележителности, характерните лондонски пъбове, двуетажните "дъбъл-декър" автобуси и Ягуарите с изрисуван Union Jack (английското знаме), някой фен на GTA със сигурност би объркал столицата на Великобритания с американските градове от Grand Theft Auto. Лондон е изобразен прекалено светъл (няма и помен от мъгла и мрачни сиви улици), въпреки че дизайнерите съзнателно са наблягали на места на тъмните краски (кафяво и черно), за да постигнат желания разултат.

Колите в GTA London 1969

Макар че ще срещнете някои познати коли от оригиналната игра като костенурката (Фолксвагенчето), Ферарито (по-стар модел) и Ягуара, който остава с непроменен класически дизайн няколко десетилетия, в това отношение като че ли има най-много новости. В GTA London има общо 35 нови (може би е по-добре да кажем стари) автомобила, което е значително увеличение спрямо предишната част.

Трябва да ви предупредя, че в играта возилата са с измислени имена, макар че всичките са реално съществуващи олдтаймери, които са кръстосвали улиците на Лондон в края на 60-те. Този малък проблем се оправя след като си изтеглите от някоя от множеството фенстраници в Internet patch, който заменя измислените имена с оригиналните. Носталгия у по-старите геймъри сигурно ще предизвикат характерни за онова време коли като Форд Капри, лимузината Даймлер или пък Лотус 7. Важно е също така да свикнете с факта, че лондонските таксита не са жълти, а черни.

Мисиите

този път явно са предназначени за по-начинаещите геймъри. Играта може преспокойно да се мине за ден-два без особено напрягане. Наистина, все още не можете да се записвате, но това в случая с GTA просто не е нужно. Първият епизод (от общо 4) например е напълно фиктивен и отговаря по сложност на най-първата мисия (мисия, а не епизод) от GTA в Liberty City. Единствено 3-ти и 4-ти епизод ще ви костват повече време и усилия, но въпреки това мисиите са крайно недостатъчни, за да можете пълноценно да се насладите на играта. Общо взето, ако не правите големи зулуми и стриктно си изпълнявате поръченията, няма да имате никакви проблеми. За липсата на трудности много спомагат и невероятно бездарните бобита (английските ченгета), които за разлика от американските си колеги просто не представляват никаква реална заплаха за вас. Другото, което значително улеснява издигането ви в престъпния свят, са множеството сандъци с екстри, разпръснати буквално на всяка пресечка. Така през цялото време се движите с базука, горелка, автомат и карта за излизане от затвора (само за краен случай), което ви превръща в своеобразен, неуязвим лондонски терминатор, който безнаказано сее смърт и разрушения.

GTA London, ще зарадва и хората, които не са играли оригиналната игра, и феновете ѝ, макар че аз останах адски разочарован от изключително кратката продължителност на този add-on.

Никола Икономов

WARZONE 2100

графика	звук	оценка
74	81	77

стратегия в реално време

производител

Pumpkin Studio
www.warzone2100.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

Ако си мислите, че Warzone 2100 е продължение на Battlezone, ще изпаднете в дълбока заблуда – игрите нямат почти нищо общо. Единственото, по което до известна степен си приличат, е фактът, че и двете са стратегии в реално време, макар че Battlezone съдържа и доста екшън-елементи. Както изглежда обаче, програмистите от Pumpkin Studios са изиграли всички възможни стратегически игри, които са излизали до момента. Тяхното отроче Warzone 2100 може да се нарече качествен клонинг на повечето си предшественици. Играта не прелива от нововъведения, но никой до момента не беше успял да събере накуп почти всички характерни белези на различните стратегии.

Warzone 2100 е типичен представител на жанра "постапокалипсис". Действието се развива след края на избухналата при неизяснени обстоятелства Трета световна война. Американското правителство създава автоматичната система орбитална NASDA, която е способна самостоятелно да нанася ядрени удари по всяка точка на планетата. През 2085 г. обаче тя се поврежда и започва глобална атомна война. NASDA изстрелва балистични ракети по всички големи градове на планетата и ги сравнява със земята. огато трябва да неутрализира ответния удар обаче, всичките орбитални лазерни системи и наземни антиракетни установки блокират. Според официалната версия причина за ядрения апокалипсис е грешка в електрониката при рутинна проверка на системите. Никой обаче не вярва на тази информация. А и на хората изобщо не им е до това...

Светът, какъвто го познаваме, изчезва буквално за няколко минути. Ядрена зима забулва небето в продължение на месеци. Радиацията и вирусните епидемии започват да избиват и малкото оцелели от първоначалния ядрен удар. Хората водят брутални войни за контрола над хранителните запаси на планетата. Понякога битки се водят дори за консерви с кучешка храна.

Започвате играта като представител на малка човешка група, която се опитва да изгради нов свят от руините на разрушената цивилизация. Подгонена от глада, епидемиите и вилнеещите мародерски банди, вашата общност решава да напусне Сиатъл. Отправяте се към Скалистите планини, където според слуховете радиацията е сравнително поносима. Там откривате сравнително запазена военна база, чийто персонал е станал жертва на някоя от многобройните епидемии. След като разчиствате труповете и подкарвате старите военни инсталации, базата се превръща във вашия нов дом. Петнайсет години по-късно хората









ви вече са готови за новото начало. Така през април 2100 г. се ражда Проектът, който трябва да разчисти руините от ядрения кошмар и да създаде нов и по-добър свят.

За жалост по-голямата част от оцелелите човешки същества нямат никакво намерение да ви посрещнат като братушки. Повечето са изключително враждебни, а някои от тях разполагат с достатъчно напреднали технологии, за да ви се противопоставят ефективно. Преди да обедините хората под своя флаг ще трябва да проведете три масирани военни кампании. В хода на бойните действия постепенно ще откривате все повече и повече данни за това каква всъщност е причината за ядреното изтребление на хората. Постепенно отделните ви военни части трупат опит и стават все по-добри в боя, ако, разбира се, оцелеят...

За да възстановите човешката общност обаче, трябва да събирате и изследвате различни артефакти, които ще ви позволят да преоткриете отдавна забравените технологии на старата земна цивилизация. Тези артефакти могат да бъдат открити сред руините на отдавна разрушените сгради или в ръцете на вашите врагове. Вашите противници са или оцелели във войната скитнически групи или доста по-организирани групи, наричани Ню Парадигм и олективът. Освен всичко ще трябва да се изправите и срещу загадъчния вирус Нексус.

На външен вид Warzone 2100 силно наподобява Myth 2 и Wargames. Бойните действия се водят в изцяло триизмерна обстановка. Напълно обемни са както сградите, които можете да строите, така и бойните единици. Още от началото на първата кампания ще се уверите, че това наистина е така. Тя ще ви отведе в Червените планини на Южна Юта, в близост до реконструираната от вас военна база. Попадате в изцяло триизмерен свят на хълмове, долини, каньони и разрушени сгради... Warzone 2100 ви позволява и да местите гледната точка на играта според вашите желания. Ако сте свикнали да играете само на двуизмерни игри като Starcraft и Total Anihilation обаче, в първия момент можете малко да изгубите ориентация. Поне на мен ми трябваше известно време, за да свикна с подвижната камера.

Освен всичко друго във Warzone 2100 ще откриете и едно малко, но нелошо нововъведение. За разлика от останалите стратегии в реално време, тук не трябва да строите своята база всеки път от нулата. Още в началото на втората мисия ще забележите, че запазвате всички вече построени сгради. Това ще ви спести доста черна работа, която често прави някои от стратегиите в реално време досадни и проточени във времето. От друга страна, запазването на инсталациите ще ви принуди да се грижите за поддръжката на огромен брой сгради, което на моменти е неприятно и разконцентриращо.



По подобие на Total Anihilation в тази игра можете да строите няколкостотин вида бойни единици. Създателите на Warzone 2100 дори са заимствали една от идеите на Sid Meier's Alpha Centauri – играчът може сам да проектира дизайна на своите военни части. След като откриете някой артефакт и разучите неговата технология, можете да отидете директно в своята работилница и да разработите прототип според своите желания. Геймърът свободно може да избира какви оръжия, брони и двигателни системи да слага на своите танкове. Дали бойната част ще се движи с колела, вериги или антигравитационни системи зависи само от вашата воля. Създателите на играта твърдят, че теоретично Warzone 2100 позволява около 2000 модифицирани варианта на различните бойни части. Не съм съвсем сигурен обаче, дали този факт е преимущество или недостатък. Подобно многообразие на бойни части има и в Total Anihilation. Практиката обаче показва, че повечето хора използват само най-ефективните единици, а останалите са просто баласт. В крайна сметка винаги съм бил привърженик на тезата, че качеството е доста полезно от количеството...

Все пак не ме разбирайте грешно. Warzone 2100 приятна стратегия в реално време. Просто в нея няма почти нищо оригинално.

Момчил Милев

"The hours are long, the work is hard, the wages are low. Sometimes it's enought to make you want to kill somebody."

Unnamed Miner hours before the Green's World Rebellion



"To Win is not just to kill somebody, it's to make him beg for death... That is victory!"

Xan Kriegor, Reigning Tournament Champion

the tournament begins...

Наскоро Unreal Tournament за пореден път беше отложен с нови три месеца. Според последните информации играта ще бъде пусната в края на август. В редакцията на PC Mania обаче получихме една доста завършена бета версия и решихме да ви предложим един кратък предварителен преглед на очаквания нов хит на Epic Megagames. Естествено трябва да се има предвид, че до окончателното излизане на играта могат да настъпят известни промени, но според единодушното становище на всички програмисти от Epic те ще бъдат най-вече в посока подобряване на съвместимостта с различни 3D-ускорители и оправяне на бъгове. Трябва да се отбележи, че версията, която тествахме, е доста стабилна и има почти завършен вид. Очевидно обаче Тим Суийни и компания този път искат да пуснат на пазара продукт, който за разлика от оригиналния Unreal ще върви на по-широк кръг машини и няма да хвърля в ужас редовите геймъри със системните си изисквания. Това, разбира се, не означава, че Unreal Tournament ще има по-скромни изисквания от своя предшественик, но пък междувременно Pentium II с 3D-ускорител стана почти стандартна конфигурация :-)

Още в началото бързам да опровергая неверниците, които тръбяха наляво и надясно, че Unreal Tournament ще бъде същото безцелно клане като Quake III: Arena. Играта има сюжет и пълна кампания за солови играчи. Действието се развива в 2341 година. След серия от гладни бунтове на космическите миньори (същите тези, които обработват планетата на Nali след като сте я изчистили от извънземни в Unreal) правителството решава да приложи изпитаната формула на

"хляб и зрелища"

За целта компанията Liandri Mining Corporation съвместно с правителството организира специални гладиаторски битки. В тях вземат участие криминални престъпници, професионални главорези и въобще всичката измет, която се шляе из галактиката. Огромният награден фонд гарантира качествени участници, а кървавото и автентично зрелище бързо става любимо развлечение на миньорите. Скоро мениджърите на Liandri с изненада откриват, че турнирите са се превърнали в най-доходния им бизнес и решават да организират професионална лига по "Deathmatch". Вие поемате ролята на поредния кандидат за слава, който трябва да мине през всички кръгове на ада, за да спечели големия турнир и свързаното с него богатство. Тук започва и вашето участие. Играта е разделена на отделни турнири, които трябва да бъдат спечелени, за да се мине напред в лигата. Естествено първите задачи са сравнително лесни, но след това следват все по-коварни противници, докато най-накрая ви чака личен сблъсък с актуалния шампион Xan Kriegor. Тук е мястото да отбележа и изкуствения интелект на противниците. Още първия Unreal си беше стандарт в

Preview на продължението на Unreal
производител
Epic Megagames www.epicgames.com
изисквания
Pentium 200 32 MB RAM и DirectX 6.1











това отношение, но това, което ви чака в Unreal Tournament, трудно може да се опише. Контролираните от компютъра опоненти се държат досущ като истински хора и още в първите състезания ще ви създадат доста главоболия. Това важи с особена сила, ако имате неблагоразумието да играете в някоя по-малка арена с 16 противници. За щастие програмистите са помислили и за тези, които не искат да се впускат веднага в решителните битки. Предвидена е възможност да можете да си потренирате с ботовете на повечето от картите, а след спечелването на индивидуалния турнир ще имате възможност да се пуснете и в някоя от многобройните отборни надпревари.

Суперлативите важат в пълна степен и за мрежовата игра. И то не само защото

Unreal Tournament е предназначен преди всичко за multiplayer!

Добрата новина е, че Epic найнакрая са оправили мрежовите опции и играта не страда от проблемите на своя предшественик. Това означава стабилен deathmatch или teamplay в близкия компютърен клуб. Играта по модем също вече е възможна и без да имате ISDN връзка. Освен станалите вече стандарт deathmatch и capture the flag има и няколко нови режима на игра като Domination (модификация на CTF, в която трябва да завладеете определени територии) и Last Man Standing – това май няма нужда от особено обяснение :-) Просто трябва да останете най-дълго жив!

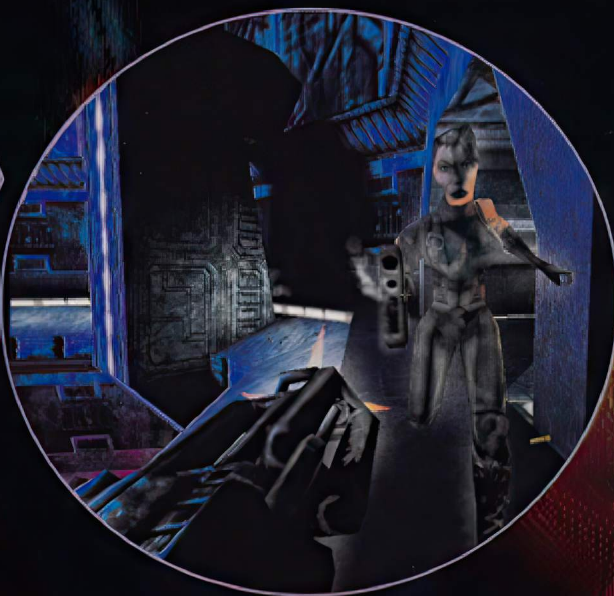
Целият този екшън е немислим без подходящите пушкала. В Unreal Tournament ще срещнете стари любимци като Eight Ball и обикновения картечен пистолет. Други са леко модифицирани оръжия от Unreal като Razorjack – оръжието има нова графика, изглежда адски добре и е променено така, че да причинява по-големи щети. Разбира се, има и някои съвсем нови средства за масово унищожение. Най-впечатляващ е гигантският Redeamer, който има ефекта на малка атомна бомба. За съжаление по време на тестовете така и не намерих начин да стрелям с него без автоматично да убия и самия себе си :-). Освен това е предвидена и една много приятна лазерна пушка с доста голяма честота на стрелбата, а пък от Blood 2 са взаимствани двойните оръжия. Както сигурно можете да си представите, два картечни пистолета причиняват доста повече щети от един. По този начин дори и по-слабите оръжия стават конкурентни и не сте обречени предварително само защото някой конкурент е успял преди вас да се докопа до заветния Eight Ball.

Като цяло бетата на Unreal Tournament прави изключително добро впечатление. Личи си, че в Epic Megames сериозно са си поставили задачата да направят игра, която да стане стандарт при мрежовите игри като в същото време не са забравили и соловите играчи. Остава само да се надяваме, че всичко ще върви по график и в края на август ще видим едно от найдобрите екшън заглавия за 1999 г.

Никола Дърпатов









COMMANDOS BEYOND THE CALL OF DUTY











След като преди година дебютната игра на испанските програмисти от Pyro Studios – Commandos: Behind Enemy Lines се превърна в едно от най-успешните заглавия за 1998, беше напълно логично да очакваме продължение. Е, мръсната половин дузина най-сетне се завърна. Наистина, не в истинско продължение, а в add-on, озаглавен Beyond the Call of Duty, който обаче не изисква от вас да притежавате оригиналната игра.

Един приятел каза: "Абсолютно същата работа. Нищо ново!". Нищо ново, дрън, както се казва. Защо тогава се мъчих безуспешно цял един ден над първа мисия (трудност "Easy"), опитвайки се да използвам стари тактики. След очевидните ми неуспехи разучих функцията на новите предмети и едва след като използвах всички възможни опции, успях пряко сили да мина мисията. Както и да е, новости има, при това предостатъчно, че да си загубите около 2 седмици с тази фантастична игра.

Мисиите

отново се развиват на фона на реални исторически събития през Втората световна война от периода 1942–1944 година.

През 1942 година военните успехи на Германия поставят на колене по-голямата част от Европа, а Съветският съюз отчаяно се опитва да оцелее под железния юмрук на Райха. В този кризисен момент Щатите подават ръка на Съюзническите сили и помагат на руснаците да осуетят плана на фашистката коалиция за Блицкриг. След като настъплението на Оста в Северна Африка е спряно край Тобрук, Съюзниците навлизат в Италия, ангажирайки силите на Райха на север. В това време се подготвя най-големият военноморски десант в историята... Това най-общо казано са ключовите събития, които експлоатират повечето филми за Втората световна и Commandos не прави изключение. За разлика от Behind Enemy Lines, в Beyond the Call of Duty (BtCoD) няма да напускаме очертанията на Европа. Задачите ви този път не са структурирани както преди (условно разделени на Норвежка кампания, Северноафриканска кампания), а се състоят от несвързани помежду си "невъзможни мисии". Най-трудните от тях ще ви отведат в самото сърце на хитлеристката коалиция – Германия.

Що се отнася до дизайна на мисиите и графичното оформление (сградите, превозните средства, анимациите на хора и животни), Commandos: BtCoD безспорно е най-сполучливата стратегия в реално време. Новите осем задачи са направени с такава фантазия, с такова високо ниво на детайлност, че думи като "шедьовър" и "произведение на изкуството" може би са най-подходящи, за да опишат ефекта. Мога да ви уверя, че този expansion за Commandos не е скроен набързо, колкото да се отбие номера и да се припечели някой и друг долар преди излизането на Commandos 2 - новите мисии превъзхождат тези от оригиналната игра във всяко едно отношение: дизайн, трудност, степен на интерактивност и възможности за действие.

Преди да започнете играта ще

графика	звук	оценка
91	79	84

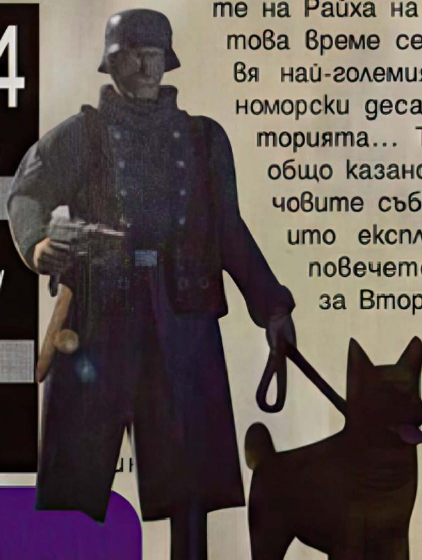
стратегия в реално време

производител

Pyro Studios / Eidos
http://www.eidosinteractive.com/commandos/comm2/

изисквания

Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 225 MB HDD



можете да изберете една от двете степени на трудност: Easy и Hard. В ръководството не пише нищо по въпроса, но след известно време установих, че в трудната степен има повече вражески войници. Обаче независимо дали сте Commandos ветеран или не, силно ви препоръчвам лесната степен, която прави абсурдната сложност на тази игра малко по-поносима, ако не друго.



Както и в Behind Enemy Lines, преди всяка задача ще можете да се порадвате на архивни снимки от Втората световна война, ще ви бъде представена обстановката и хода на военните действия, а после глас на типичен англичанин ще ви разясни подробно целите на настоящата мисия.

Най-колоритните мисии ще ви отведат в окупираната от Вермахта Югославия и по-специално в добре познатата ни от "Ъндърграунд" Белградска зоологическа градина, където ще можете да се насладите на уникалната гледка как щрауси нападат нацистки войници. Ще посетите и едно от най-богатите от археологическа гледна точка места в Европа - остров Крит, където сред руините на антични храмове ще се опитате да откраднете важна част от неизбухнала немска бомба. Очакват ви и летище на Луфтвафе, където има прототипи на нов реактивен самолет; строго охраняван военнопленнически лагер, в който се намират двама от хората ви и др.

Новите "играчки" и способности на командосите

Макар че в BtCoD няма нови командоси и отново ще управлявате великолепната шесторка: Tiny (зелена барета), Spooky (шпионин), Fins (морски пехотинец), Inferno (специалист по експлозивите), Duke (снайперист), and Tread (шофьор), новите им способности напълно компенсират този дребен недостатък. За допълнително разнообразие ще се погрижат два епизодични персонажа – Драгиша Скопие, командващият Балканската армия, който трябва да бъде спасен от вашите момчета в Белград преди да бъде разстрелян и Наташа "Lips" Ван Де Занд, сексапилната шпионка от холандската съпротива, която може да отклонява вниманието на вражеските войници. Единствените, които могат да разобличат привлекателната шпионка са агентите на Гестапо.

За разлика от Behind Enemy Lines, в BtCoD раницата на всеки един от командосите е натъпкана догоре с бръмбъзъци. Един от стратегически важните нови предмети е кутията с цигари, която може да бъде оставена на произволно място на картата. Когато някой шваба я види и почувства никотинов глад, той ще се приближи, за да я вдигне и това със сигурност ще му коства повече от съсипани бели дробове.

Не по-малко полезен е и камъкът. Когато хвърлите няколко камъка от известно разстояние, ще можете да привлечете вниманието на произволен копой и да го прикотката към подло скроена от вашите командоси засада.

В BtCoD трима от командосите ви ще могат да зашеметяват вражеските войници за известно време с различни средства: Tiny, типично за грубиянския му нрав, използва юмруците си, шофьорът Tread цапардосва немците с палка, а шпионинът Spooky, показва елегантност и стил, носейки със себе си бурканче с хлороформ. Зашеметените войници (когато са в такова състояние над главите им се виждат звездички или пък птичета) често са жертва на непристойни дела като подло умъртвяване или на грозно оставяне по бельо, за да бъдат задигнати униформите им. Изпадналият в безсъзнание войник, обаче е най-полезен, когато... му сложите белезниците от инвентара. Това безспорно е най-оригиналното умение на командосите, защото ще ви позволи да третирате пленения копой като марионетка и да го използвате за отвличане на вниманието на другите вражески войници. Интересното е, че вашият пленник може да заглавичква само равни нему по ранг и по-важно: можете да го контролирате само до определено разстояние (в зависимост от обсега на оръжието, което сте насочили към главата му). Никога обаче не го оставяйте да излезе извън границите, в които ви се подчинява, защото тогава швабата ще вдигне вой до небесата, така че да го чуе не само цялата армия на Райха, но и дядо Господ. Интересен е фактът, че макар на пръв поглед в BtCoD да няма радикални промени, геймплеят е напълно различен. Вече няма да можете да прехвърлите цялата тежест върху плещите само на Tiny и Spooky, докато другите бездействат. Налага се едновременно да използвате двамa-трима командоси от групата и то за различни неща, което значително увеличава предизвикателството.

С изключение на няколко крайно досадни недостатъка като малкото мисии зверската сложност, която може да отчае и най-печените гейм-ветерани, недостатъчно информативните брифинги, напълно променените команди с клавиатурата (hotkeys) и завишените хардуерни изисквания, BtCoD безспорно е една от най-сполучливите игри в последно време.

Надявам се в Pyro Studios да вземат присърце критиката и да оправят дребните кусури на Commandos и да направят във втора част известни промени, тъй като играта има гигантски потенциал. Иначе, Commandos: BtCoD е играта, която според мен най-точно успява да пресъздаде атмосферата на Втората световна война. Всичко изглежда толкова автентично: звуците, поведението на вражеските войници, местностите, в които се развива действието... Да играеш BtCoD е като да участваш в класически WWII-филм. И не е ли точно това стремежът на всички създатели на игри?!

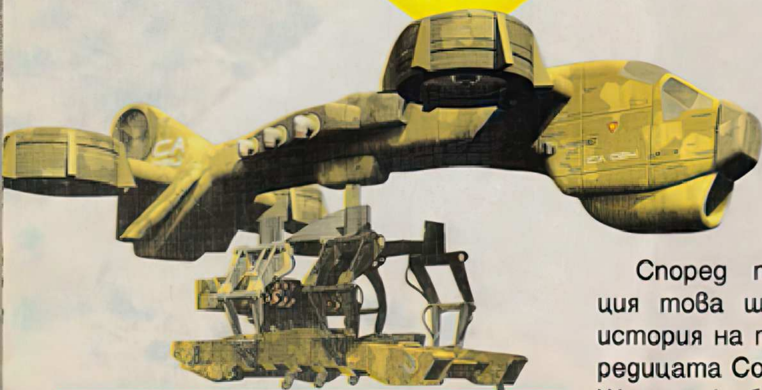
Никола Икономов



Command & Conquer Tiberian Sun

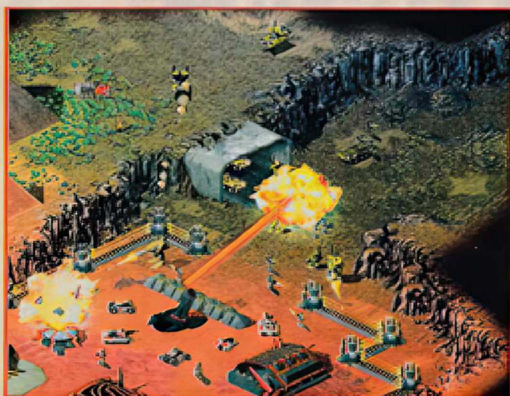
Разпространението на безценния Tiberium на Земята е достигнало критични размери. Поради тази причина GDI е предприела евакуация на Антарктида, единственото място на планетата, незасегнато от минерала, който, както се знае, има фатално въздействие върху човешкия организъм. В редиците на NOD цари пълна анархия поради загубата на водача на братството - Kane.

NOD започва да експериментира с Tiberium върху своите войници, с цел създаването на по-ефективни убийци. В конфликта за контрол над скъпия минерал се включва и трета страна, която се нарича The Forgotten (Забравените)...









Според последната информация това ще бъде официалната история на третата част от поредицата Command & Conquer. От Westwood обещават да не променят сюжета, като допускат евентуалното добавяне на нови не крайно съществени елементи.

Историята е банална, но звучи доста по-добре от първоначалния вариант, според който Kane оживява след атаките на NOD и всичко си продължава по старому :-) Дали Kane е жив или не, е най-добре пазената тайна. Сигурно обаче е, че Joe Kukan, който досега се превъплъщаваше в безскрупулния лидер на братството, е включен в актьорския състав, така че има голяма вероятност да го видим отново на мониторите. Според много от C&C фенстраници по световната мрежа, Kane наистина се завръща, но като киборг. Това обаче не е потвърдена информация и трябва да бъде приемана с известни резерви.

Новото в Tiberian Sun, което веднага се забелязва, е изцяло триизмерният облик, който позволява включването на нововъведения като разглеждане на даден терен от различен ъгъл и любимите на всички притежатели на 3D-ускорители светлинни ефекти. Но това съвсем не е всичко...

Картите ще са почти 4 пъти по-големи от Red Alert, което прави Total Annihilation вече доста поостаряла. Поне 50 мисии са пригодени специално за network play. Те, според създателите, ще задоволят и най-претенциозния геймър. Освен това усилено се говори за приложен редактор на терени, но от Westwood нито потвърждават, нито отхвърлят слуховете.

Предполагам, че ви е омръзнало да гледате терена един и същ през цялото време! И това вече се променя: Много от обектите (дърветата например) ще са анимирани. Реките ще замръзват, така че в един момент вече ще можете да преминавате по леда на отсрещната страна, само гледайте да не го правите с цялата си армада наведнъж, защото рискувате стратегията ви да се озове на дъното. Минаването по замръзналата река би било особено полезно, ако опонентът ви си пада по разрушаване на мостове и всячески се опитва да саботира опитите за нахлуване в негова територия. Метеорологичните условия, както и възможността да играете през деня и нощта, дават допълнителен стимул да развихрите въображението си. Представете си изумената физиономия на multiplayer приятеля си, след като разрушите през нощта осветлението в базата му и цялата отбранителна система стане сляпа за вашата атака. Всъщност ще можете да разрушите почти всичко. Това е особено валидно за цивилните сгради, които отново ще са на мушката на NOD. Падналите ракети ще правят кратери, в които войниците при крайна необходимост могат да се укрият. Особено впечатление ми направи фактът, че повечето единици ще могат да се са-

моразвиват в зависимост от това колко точки имат в своя актив. Например, ако обикновен trooper успее да унищожи определен брой вражески единици, получава допълнителни умения, като отскачането встрани от връхлитащ танк или способността да изкачва по-бързо възвишения. Придвижването на наземните units няма да става равномерно. Преминаването през кал или хълмове ще става бавно, докато спускането ще бъде значително ускорено.

Опустошената от продължителните битки природа, също може да ви напакости: някое развихрило се торнадо би могло да превърне безценните ви бойни машини във вторични суровини или пък падащ дъжд от метеорити да се изсипе над злощастната ви база. Ако тези бедствия не се вписват в представите ви за приятна игра, винаги можете да ги изключите от менюто с опциите. Като казах "меню" веднага се сещам за ужасно оформения и труден за ориентиране интерфейс, който предлагат много от новите заглавия в жанра, но Westwood са предпочели старата изпитана рецепта и са запазили вида му почти непроменен от този на Red Alert. Тук за радост на Star Craft маниаците ще добавя, че менюто което по правило в Command & Conquer стоеше фиксирано вдясно, ще може да се мести по избор и в долната част на екрана. Екипът доста се е потрудил да разнообрази и допълни звуковите съобщения, които ще получавате от компютъра на базата си. Не само ще чувате, че базата е атакувана, но и ще получите информация кой обект точно е на прицел. Освен това ще бъдете уведомени, когато минералите в "сигурните зони" са на изчерпване и ако имате harvester близо до вражески единици. Музиката ще бъде съвсем съвременна. Както в предишните две части, в soundtrack-а към играта преобладава techno-то за сметка на hard-rock парчетата. Това е умишлен избор на селекционерите, които са искали да придадат на Tiberian Sun възможно най-подходящата атмосфера... все пак действието се развива в бъдещето.

На ниво са и новите междинни анимации. След всяка своя мисия ще гледаме кратко филмче, докато тези, в които се разясняват целите и същността на поредната ви мисия ще са по-дълги. Като цяло се събира над 1 час висококачествена мултимедия. Приятната изненада е, че в тези филмчета участват популярни актьори като James Earl Jones и Michael Biehn.

Ако към гореспоменатите качества, прибавим и gameplay, поне толкова добър, колкото беше този на Red Alert, то тогава най-накрая на хоризонта се задава играта, която вероятно ще детронира Brood War от първото място на игрите в мрежа. Разбира се, прекалено рано е да се говори за gameplay, тъй като Tiberian Sun излиза след около месец. Ще се разпространява на два диска, един за NOD и един за GDI. Третата страна – The Forgotten ще помага на една от основните две сили в зависимост от личната си изгода т.е. от развитието на сюжета. Според историята Забравените са убедени, че GDI евакуира избирателно населението като обрича на гибел останалите. Отношението им към NOD също е негативно – The Forgotten са мутанти, резултат от генните експерименти на братството.

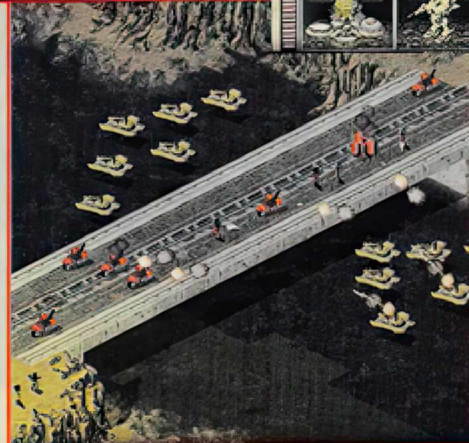
Сигурно вече голяма част от вас са си задали въпроса "Дали това чудо ще върви на моето PC?" Ако сте поне с Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM и сносна 3D-карта, отговорът е – ДА! Според програмистите на Westwood, дори 16 MB RAM са достатъчни, но в такъв случай няма да имате възможност да се насладите на високите разделителни способности.

Tiberian Sun беше представена на E3 през май т.г. и се радваше на особен интерес. Играта има потенциал да повтори този успех и в България. Ще почакаме, ще видим!

Иван Георгиев







САМО БЪЛГАРИТЕ ЛИ СА СОФТУЕРНИ ПИРАТИ?



В последно време из пресата се ширят странни съобщения. Microsoft обявиха, че официално ще се борят с пиратския софтуер в България и се започнаха едни слухове и спекулации, които биха могли да изправят косите на всеки нормално мислещ човек. Тук въобще не искам да се спирам на дивотиите за обиски по домовете на гражданите за пиратски копия на Windows, защото те нито са приложими на практика, нито пък самите хора от Microsoft някога са намеквали, че имат намерение да правят такива неща.

Само за да стане ясно защо това е невъзможно, ще подчертая, че за да ви обискират дома е нужна специална прокурорска заповед, която се издава за всеки отделен случай. Представете си как това се прави за няколко милиона домакинства в страната и бързо ще разберете, че дори някой ненормалник да се опита да проведе такава акция тя ще му отнеме поне няколко години. Истината е, че борбата срещу пиратския софтуер ще се концентрира предимно върху фирмите, които имат много компютри и съответно ползват и много копия на незаконно притежавани от тях програми. Там вероятно действително ще има обиски и сериозни наказания за нарушителите. Поне според мен най-неприятното в цялата тази кампания е, че медиите започнаха да внушават на хората погрешното впечатление, че българите са едва ли не най-големите и най-лошите пирати в света. Това, разбира се, съвсем не е така. Колкото и да им е неприятно на някои западняци ние нито сме измислили пиратстването на софтуер, нито пък сме световни лидери в тая област. В интерес на истината България дори не е и никога не е била сред челниците по този показател. По целия свят съществува изключително добре организирана пиратска мрежа, която особено с масовото навлизане на Интернет в живота на хората доби направо гигантски размери. Тук става дума за така наречения WAREZ или пиратски копия на всичко, което съществува под формата на програмни продукти, независимо дали става въпрос за игри или професионални програми. Целта на тази статия е да покаже именно как пиратстват хората по света, защото въпреки твърденията на най-различни официални представители на софтуерните фирми дори в САЩ и Западна Европа преобладаващата част от потребителите ползват именно нелицензирани копия. Редакцията на PC Mania естествено не одобрява използването на пиратски софтуер, но при наличието на тежки обвинения срещу всички българи се чувстваме длъжни да кажем истината за тази често премълчавана тема.

Вече стана дума, че Интернет предлага най-лесния и удобен начин за разпространяване на пиратски софтуер. Вече чувам протестите на много хора, които безуспешно са търсили да си свалят за "образователни цели" някоя игричка или пък най-новата версия на Windows. Истината е, че във WWW на практика не може да се намери пиратски софтуер. Най-много да попаднете на някоя страница, която претендира, че е пиратска, но само съдържа десетки изключително досадни реклами :-) Голямата заблуда на много потребители е, че Ин-



Warez във WWW

Както вече стана дума, във WWW трудно ще намерите пиратски софтуер. Повечето кракерски групи обаче си имат доста любопитни страници, а други страници дават полезна информация за развитието на пиратската сцена.



The Warez FixOr
www.wirm.net

Пиратските копия на игрите също имат нужда от patches – било поради лошо кракване или заради бъгове в оригиналния продукт. В повечето случаи оригиналните patches на производителя са неприложими. Тук има информация за кракнати patches за всички нови заглавия.

Razor 1911
www.razor1911.com

Страницата на Razor е изключително професионално направена. Догодина групата ще празнува 15 години от своето основаване. Razor1911 сами се определят като "Легенди на компютърната епоха" и в това има немалка доза истина. На сайта им ще намерите история на групата и на цялото пиратско движение, интервюта с настоящи членове и основателите на Razor и много други любопитни неща.



Class
www.class101.com

Class са една от най-проспериращите нови кракерски групи. Тяхната страница е още "under construction", но скоро и там ще има интересни новини от сцената.



тернет се състои само от така наречения web или с други думи от пъстрите страници, които можете да разглеждате с Netscape, Internet Explorer, Opera или друг браузър. На практика това е само нещо като фасада на световната мрежа, която е предназначена предимно за начинаещи потребители и за широката публика. Тук естествено истински пирати няма да намерите. Те общо взето не търсят излишна публичност и гледат да не се набиват в очите на масовия потребител и съответно на властите. Това автоматично означава, че за разпространение се използват по-непопулярните и трудни за усвояване стандарти в Интернет: IRC и FTP.

Сега да хвърлим едно око на организацията на пиратската мрежа. Тя е на три основни нива. Групи, които крякват съответните програми и премахват всички защити срещу копиране от тях, куриери и разпространители.

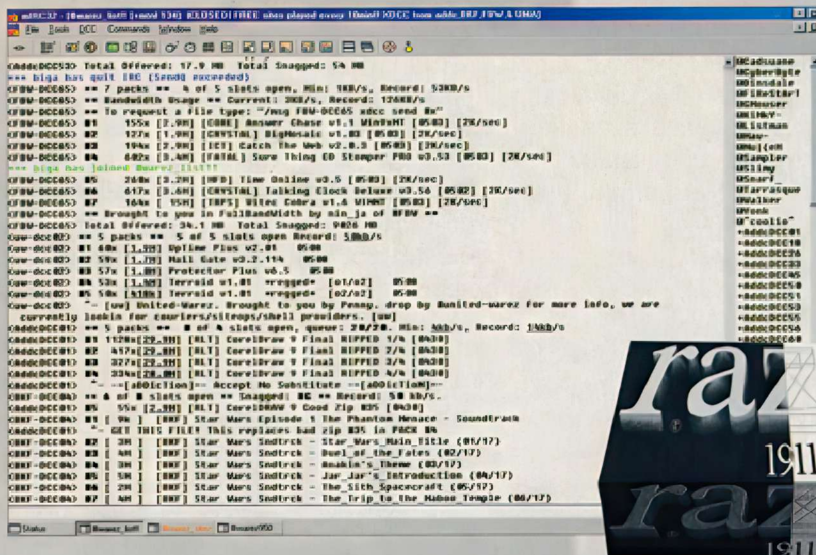
Най-важното звено в пиратската верига без никакво съмнение са групите, които крякват оригиналните игри. В последно време има два вида кракове. Първият и по-популярен е така нареченият CD-Rip. При него от играта се изрязват най-различни елементи като филми, музика и др., за да се докара до някакви поносими за теглене с модем размери. В момента организацията на кракерските групи The Faction е поставила лимит от 144 MB (50x2.88 MB) за самата игра като към нея могат да бъдат добавяни максимум две допълнения от по 72 MB (25x2.88 MB) с най-различни неща, които са били изрязани при първоначалното rip-ване. В последно време по пиратските сървъри все по-често започнаха да се появяват и пълни CD-та, защото за американците, които си имат кабелни модеми и ASDL, тегленето на 650 MB отнема не повече от 3-4 часа и не представлява особен проблем. От само себе си се разбира, че ние, българите, дори и да искаме трудно можем да участваме в пиратски начинания с подобни мащаби, защото скоростите на Интернет в България и качеството на телефоните чисто и просто не позволяват тегленето на













такива обеми данни в разумни срокове! Интересното е, че всяка кракерска група се специализира върху строго специфичен вид софтуер. Radium например се занимават само с програми за обработка на аудио, а PWA пък радват любителите на Windows с версии дори още преди Microsoft да са ги пуснали официално на пазара. Така например финалната версия на Windows '98 се появи по пиратските сървъри точно 45 (!) дни преди пускането ѝ в продажба. Това изпреварващо публикуване на пиратски версии на нови продукти е характерно за почти всички програми като най-пресен пример в това отношение е графичният пакет Corel Draw 9. При игрите нещата не седят по поразличен начин. В момента най-популярните геймърски кракерски групи са Class, Razor 1911, Paradigm, Origin и TCP. Първите три са обединени в организацията The Faction, която е поставила и някои основни правила за поведение на кракерите. Origin и TCP не членуват в The Faction, но се съобразяват с общоприетите правила от програмата на тази организация. Освен ограничения в обема и размера на отделните архиви те включват забрана за пускане на бета версии на игрите, забрана за изрязване на нива, звукови ефекти и други неща, които са задължителни за превъртането на играта. Тук трябва непременно да спомена, че самите групи се занимават само и единствено с кракването на игрите, но не и с тяхното по-нататъшно разпространение! Една от най-големите грешки, които можете да допуснете, е да пратите mail на някоя от тях или да влезете в съответния IRC канал на групата и да питате откъде можете да си изтеглите някоя игра. Разпространението е задача на куриерите, които прехвърлят всяко ново заглавие до определен брой сървъри, от които вече то може да се тегли и от по-широката публика. Последната брънка от веригата са така наречените разпространители. Това са хилядите хора, които поддържат пиратски FTP сървъри по цял свят. Сега остава само да видим как адресите на тези FTP сървъри и паролите за тях стават достояние на пиратстващите потребители. Тук в играта се включва мрежата IRC. Специално в Efnet освен канал #pcmania има и десетки канали, които са се специализирали именно в съставянето и разпространението на списъци с работещи пиратски сървъри. Всички те работят на принципа на размяната. Потребителите дават на операторите адреса и паролата на работещ пиратски сървър и в замяна получават подробен списък с десетки други такива сървъри. В тези списъци обикновено е включено дори описание на съдържанието на всеки сървър, така че потребителят да може максимално бързо да открие играта или програмата, която му е необходима, без да се налага да пробва всеки отделен сървър. Само като влезете в тези IRC канали ще добиете малка представа за масовостта на пиратстването. Във всеки от тях по всяко време на деня и нощта има по над 100 посетители, а в списъците непрекъснато фигурират десетки работещи сървъри. Като казвам работещи, трябва да уточня, че друга основна характеристика на пиратските сайтове е техният кратък живот. Поради намеса на властите, страх от преследване или прекалено много посетители голямата част от тях съществуват само броени дни, а понякога дори часове. Това прави изискването за високи скорости на теглене още по-сериозно, защото комплектоването на частично изтеглени програми често се оказва трудна или направо непосилна задача. Това, разбира се, удря най-вече потребителите с бавни връзки, каквито са и почти всички в България, които по този начин дори да искат рядко могат на практика да се присъединят към световното пиратско движение.

Никола Дърпатов

WAREZ в IRC

В почти всички IRC мрежи си има и пиратски канали. Най-голяма е концентрацията в Efnet:

WLC #warez_list!!

Това е изключително популярен канал, който се е специализирал в съставянето на листи с пиратски сървъри. В канала има и специални ботове, които директно разпращат софтуера на потребителите :-)

WS #warez_sitez

Подобен канал на #warez_list!! И тук има DCC ботове, от които може директно да се изтеглят програми и игри.

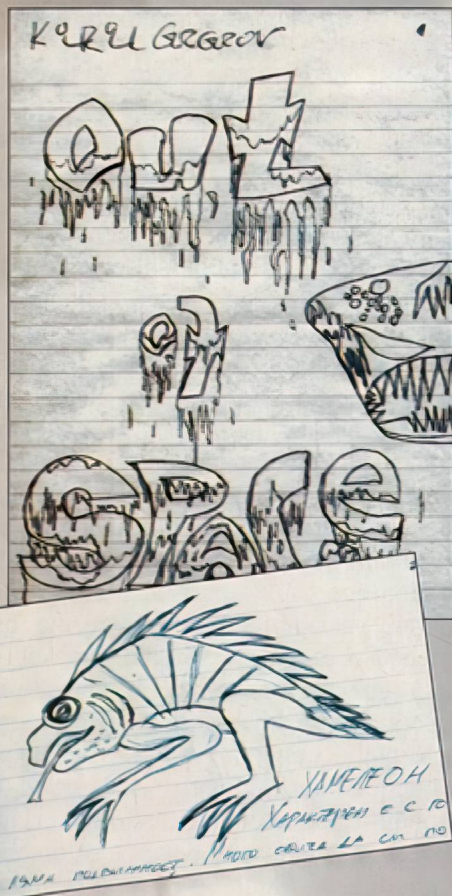
MO #mp3offers

Ужасът на музикалната индустрия. Чрез този канал може бързо, удобно и напълно безплатно да се осигури всяко парче, което е излизало някога по света.

Канали на групите (#razor, #origin, #paradigm, #class) - В тези канали можете да научите какво ново е кракнато от съответната група :-) В никакъв случай не питайте къде можете да намерите самите игри, защото това ще ви донесе сериозни неприятности!



писма



Нашият читател Кирил К. Гургуров ни изпрати проект за играта Out of Space, за която се надяваме скоро да напишем review.

Аз съм един компютърен маниак, но без компютър. Запален съм по всичко свързано с PC- та. Искам да ви благодаря, че създадохте "PC Mania" и да ви попитам кога най-накрая ще излязат Septerra Core и Duke Nukem Forever?

Тошко от кв. Сухата река, София

И ние ти благодарим за хубавите думи, Тошко, и ти пожелаваме най-искрено в най-скоро време да станеш компютърен маниак СЪС компютър. Относно въпроса ти за Septerra Core и Duke Nukem Forever: Това май го знаят само боговете. Прогнозата в редакцията е, че тези две суперзаглавия ще се появят за Коледа.

Искам да ви поздравя за рождения ден! Дано да има 10-ки такива. От диска на Юбилейния ви брой си инсталирах Kingpin и тя направо ми взе ума. Трябваше да си сложа превръзки около устата (за да не ми влизат мухи). Молбата ми е да отделите някои и друг ред на страниците на фаталния брой 13.

Sinner от гр. Севлиево

Решихме да не пишем предварително за Kingpin по две причини: За съжаление в момента не разполагаме с нищо повече от демото, а и самата игра се очаква да излезе съвсем скоро. В редакцията вече се водят люти битки кой точно да пише за Kingpin :-)

...Защо не направите една ваша класация TOP 5 PC и да включва 5 от игрите в списанието, които според вас са най-добри.

Следващото ми предложение е да публикувате вашите снимки в някои от броевете, за да могат геймърите от другите градове да видят как изглеждат създателите на PC Mania.

Също така искам да ви попитам дали моят Klamath е по-добър геймърски процесор от Celeron без да се съобразявате с цената им.

Иван Иванов на 15г. ,гр.Кюстендил

Идеята с класацията на редакцията е интересна и ще я обсъдим сериозно. Със снимките имаме малък проблем. Идеята ни е да си пуснем една колективна снимка на цялата редакция, но поне засега не успяваме да се съберем всичките накуп :-). Най-накрая и две думи на тема процесори. Истината е, че голяма разлика между Klamath и Celeron няма (освен в цената, разбира се)!

Пиша ви, защото ме ужаси новината за пиратските версии на Windows. Компютърът ми е само от половин година и ще ми е доста мъчно да се разделя с него. Има ли някакъв начин да се предпазя от Microsoft?

Георги

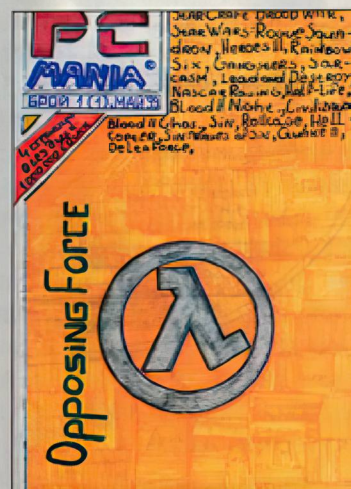
Ако прочетеш статията на предишните страници, ще видиш, че теб проблемът с пиратските копия не те засяга особено. Поне според нас едва ли ще ти се наложи да се разделяш с компютъра си :-)

Искам да изразя недоволството си от статията на Морган Кроу за Falcon 4.0 и бих го посъветвал в списание за computer games да не изразява мнението си за удара на НАТО в Югославия, защото се намесва в съвсем други теми, неприятни за мен, а може би и за други ваши читатели.

Peter3D

Напълно си прав, вече ще засягаме само ударите на САЩ и техните съюзници по държави, които са споменати в съответните игри. За своите словесни волности Морган Кроу е наказан да играе само селскостопански авиосимулатори докато не приключи кризата в Югославия.

Екипът на PC Mania



Писмо от Михаил Жеков (Darkman) и Николай Маринов (Bloody Nick)

Ужасът на музик



В историята на музикалните носители има няколко революционни момента – създаването на аудиокасетата, създаването на лазерният компакт диск и според някои специалисти – създаването на дигиталната касета. Несъмнено всеки един от тях бележи началото на съответен нов период в развитието на музикалната индустрия (от гледна точка на разпространение и качество на записите). С развитието на мултимедиите постепенно стана възможно записването и възпроизвеждането на звук и музика и с персонален компютър. Тъй като ограничените капацитети на дигиталните носители в близкото минало се явяваха като непреодолима преграда за пълноценно използване на изчислителната мощ на PC-тата, едва в последните години започнаха да се налагат и цифровите формати за пренос на звук. Появиха се множество файлови формати, които позволяваха с помощта на компресия да се запази музика, която по-късно лесно да бъде възпроизведена през звуковата карта на компютъра. Всичко това ставаше естествено с цената на загуба на качество – колко по-голяма бе компресията, толкова по-лошо бе качеството. Не бе известен и достатъчно бърз алгоритъм за кодиране на аналоговия сигнал, който да позволява с минимална загуба на качество да бъдат запазени пасажи с по-голяма продължителност.

Повратен момент бе създаването на т.нар MPEG (Motion Picture Experts Group) комитет, който има за цел да разработва стандарти, свързани с цифровото представяне на висококачествени звук и видео. Първият важен документ, свързан с цифровия пренос на аудиоданни, бе оповестен като ISO/IEC-11172, но за повечето специалисти си остана просто MPEG-1. Трите му основни части описваха как трябва да се запазва звук, как трябва да се запазва видео и как запазените вече данни да бъдат пренасяни. Интересното бе, че в този анонс никъде не се казваше как всъщност трябва да се кодира, а само начините за пренос и разкодиране. Със следващите анонси – MPEG-2 и MPEG-3, които отговаряха на изискванията на развиващите се Internet технологии, бяха оправени и пропуските в MPEG-1.

MPEG-1 дефинира трислойна технология за компресиране на звука, базираща се на т.нар. психоакустичен ефект, който използва невъзможността на човешкия слух да отдели напластените един върху друг звуци с различна сила. Техниките за компресиране и при трите слоя са подобни, но се изисква декодерът за по-горен слой да поддържа декодирането и на по-долните слоеве. Няма да се спирам на точното описание на техниките за кодиране, тъй като те са си чиста проба висша математика, добре объркана с физика и Фурие анализ (FFT). Доскоро използването на 3-тия слой (известен като MPEG Layer 3) бе практически невъзможно, тъй като кодирането е много сложно и изисква изключително мощна машина. Възпроизвеждащата програма от своя страна също използва доста сложен алгоритъм и ето защо за разкомпресиране на MPEG Layer 3 е необходим поне Pentium 90. Ако все пак се интересувате от повече техническа информация, посетете *http://dnausers.d-n-a.net/dnetzNRo/mp3info.htm* където е описан начинът на работа на MPEG Layer 3 системите.

Ето така бе създаден въпросният MPEG Layer 3 стандарт за компресиране на данни, известен на потребителите просто като MP3 формат. С негова помощ може да се постигне невероятна компресия с коефициент 1:12, като при скорост на потока на данните от 256kbps дори хората с отработено ухо не могат да уловят разлика в качеството. Първите програми, възпроизвеждащи .mp3 (и .mp2 вкл.), се появиха преди около три години и предизвикаха невероятна революция в разпространението на музика и звук. Тъй като точно по това време Internet връзките почнаха да стават достатъчно бързи за трансфер на по-големи масиви от данни, всичко живо се втурна да търси и събира всякаква музика (и най-новите парчета), която вече свободно можеше да се вземе от Internet с цената на 2-3 часа търпение. Като пример – 3 месеца преди официалната промоция на новия албум на Prodigy Fat of the Land в клуб Ялта вече знаехме парчетата наизуст.

На тези, които не са се сблъсквали с феномена MP3, може да се стори странно, но в 3 MB идеално се събира парче с продължителност 3-4 минути, което ще рече, че на едно нормално 650MB CD се събират без проблем 10 часа музика! Това само по себе си е малко шокиращо, но човек бързо разбира колко е незаменима възможността да си намерите музиката, която харесвате, без да ходите до музикалния магазин или да имате пълната дискография на Deep Purple на 2 CD-та. Естествено всичко това е страхотен нож в гърлата на компаниите-разпространителки и издателите на различните музиканти. Представете си как 2 часа след пускането на пазара на новия албум на Мадона вече има поне 10 сайт-а, от които всеки може да си вземе парчетата с качество, конкуриращо оригиналния носител. Поостър от всякога стана пробле-

алната индустрия

мът с авторските права, тъй като MP3 форматът е отворен буквално за всеки и не предлага никаква възможност за защита на интелектуалната собственост.

Голяма паника настана, когато предприемчиви хора решили да разработят мобилен MP3 player. Много компании просто се видяха в ужас – той първо е с по-голяма продължителност на възпроизвеждане, освен това не се влияе от фактори като раздрусване и според тях превръща тези, които го ползват, в музикални пирати. Но на кой му пука, след като може да има на разположение винаги 10-15 албума без да мъкне домашната фонотека в чантата. Бяха заведени и съдебни дела, които по последни данни са били отсъдени в полза на MP3 индустрията.

Така или иначе българският меломан на този етап може само да си мечтае за подобни играчки, за това ще ви запозная с най-актуалния в момента софтуер за възпроизвеждане и кодиране на MP3 аудио файлове.

Nullsoft / WinAMP (editor's choice)

www.winamp.com

Абсолютен хит в областта е плейърът на Nullsoft, наречен WinAMP (който фактически има версия и за Mac :-). Той се появи още преди 2 години и бързо успя да се превърне не само в любим плейър на болшинството MP3 маниаци, а в последно време се налага и като обобщена музикална система за възпроизвеждане на всякакъв вид файлови формати. В последните версии всичко се базира на т.нар. plugin-и, които представляват мобилни модули за възпроизвеждане на различни музикални формати. Освен това WinAMP може да се използва и като система за анимация (отново с помощта на външни модули), която генерира видео изход на базата на звуковия поток (идеално за дискотеки и клубове). Задължително посетете сайта на NullSoft, тъй като там е събрано огромно количество информация за WinAMP.

Night 55 Sonique

http://www.sonique.com/

Основният конкурент на WinAMP е точно този плейър. Той несъмнено е поне толкова добър, колкото WinAMP, но по незнайни причини не може да получи същата популярност. Също както WinAMP се базира на plugin-и и за да се убедите в големите му възможности, е най-добре просто да го пробвате.

Xing / AudioCatalyst (изборът на PC Mania)

www.audiocatalyst.com

Audio Catalyst се появи съвсем наскоро, но вече се утвърждава като най-добрата shareware програма за кодиране на MP3 и то с доста добро качество. Естествено тя не може да се мери с комерсиалните продукти за компресиране на звук, но е едно добро решение за всеки любител, та дори



за по-взискателните потребители.

Предлага бърза възможност за директно кодиране на цяло CD, като компресията става чрез една от най-добрите програми за кодиране – Xing MPEG Encoder. Все пак трябва да се отбележи, че shareware версията има някои досадни особености (като невъзможност за кодиране на .wav, а само директно от CD)

Fraunhofer Institut – MP3 Encoder

www.iis.fhg.de/amm/

Води се за един от най-добрите MP3 encoder-и и по всеобщо мнение е непобедим, когато става дума за качество на звука. Има една малко особеност обаче – струва 250$:-).

www.mp3.com

този портален сайт има тонове информация по въпроса, а доста player-и ще намерите и на www.mazsound.com.

Георги Пенков

Центърът за изследване на демокрацията е готов да финансира проект за свързване на гейм-клубовете в София. Цената за използването на техния сървър ще е минимална, обещават те. Неизбежни обаче са таксите към БТК за наета линия – 200 бона месечно плюс включването ѝ. Стискаме палци скоро да започнат да се провеждат турнири между клубовете в реално време. Подробности на тел: 971-120-13

Вече и големите компютърни фирми усещат надигащата се геймърска вълна. Експрес Консулт има планове да влезе в бизнеса като оказва поддръжка на геймърските клубове под формата на лизинг и сервизна поддръжка. Конкуренцията може да спи спокойно – ExCo няма да отварят клубове.

Игрите в мрежа чрез Kali сървъра на PC Mania – засега остават напълно безплатни! Заинтересованите могат да получат информация на добре познатия адрес и телефон – "Скобелев" 40, 51-36-08. За по-подробна информация можете да посетите и IRC канала #pcmania в Efnet. При настъпването на някакви промени ще бъдат поставени съобщенията и в самия сървър и всеки, който се включи, автоматично ще бъде уведомен.

Какво ще стан

Бързо свикнахме с гейм клубовете, както се случва с всички хубави неща. Днес едва ли има нормален човек, който да съмнява в необходимостта от съществуването им. Въпреки пошлите заяждания в някои вестници и безпокойствата на незапознатите с темата,

клубовете се утвърдиха като едно масово забавление

алтернатива на киното музикалните, питейните заведения, пък дори и на наркотиците, ако щете. Сигурно, тепърва разни хора с костюми има да изследват този феномен, и да ни обясняват за какво точно става въпрос, но още сега е ясно, че добрите му са значително повече от лошите.

Въпросът за бъдещето на гейм клубовете, който силно интересува всички ни, в момента много наши читатели свързват с датата 31 май. В редакцията на PC Mania постъпиха много обаждания с въпроси и предложения по темата. И все пак какво става.

Както е известно, до края на месеца всички фирми би трябвало да легализират своя софтуер. Това, разбира се, важи в пълна степен и за залите за игри и за използваните в тях заглавия.



В последно време тръгнаха слухове, че едва ли не клубовете ще бъдат закрити и други подобни небивалици.

Радостно е, че тези притеснения в повечето случаи са неоснователни.

На практика единственото, което залите трябва да направят, е да се снабдят с лицензирани версии на Windows и игрите, които се играят в клуба.

За съжаление в случая безплатната операционна система Linux не е удачно решение, защото поне за-

е със залите за игри?

сега няма достатъчно количество игри за нея, въпреки че и това положение постепенно се променя благодарение на подкрепата на известни фирми производители като id Software, Activision и Epic Megagames.

При самите игри не е никакъв проблем да се използват пълните възможности на multiplayer-а, т.е. с едно копие да се играе на няколко компютъра (това все пак не важи за абсолютно всички игри!).



За да отпаднат всякакви глупави съмнения

относно това дали оригиналните игри могат да се използват в гейм-клубовете, ще припомним само, че таксата се взима за ползване на компютъра, а не за самата игра.

При закупуването на игри задължително трябва да се изисква сертификат, с който при нужда ще докажете, че вашите игри са лицензирани.

Дали цените в гейм клубовете ще се повишат съществено? Едва ли. Като се има предвид, че във всеки клуб на практика се играят десетина заглавия, не е кой знае какъв финансов проблем (в сравнение с разходите за компютри, наеми и т.н.) да бъдат купени оригиналните версии.

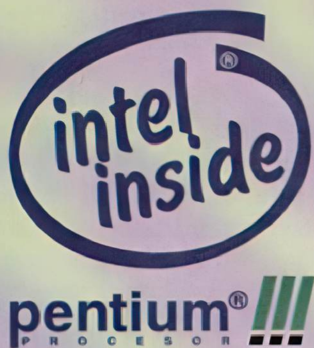
Покупката на Windows-и е по-скъпа – едно копие струва около 85$, но за сметка на това е еднократна и можете

да забравите за Microsoft в близките няколко години.

Така че дишайте спокойно:-) На 1 юни вашият любим клуб със сигурност ще е отворен, както винаги досега!

PC Mania

PENTIUM III
ИМА ЛИ ПОЛЗА ОТ НОВИЯ ПРОЦЕСОР?







Когато Intel обявиха новия си процесор Pentium III, повечето потребители бяха оптимистично настроени. И действително първите съобщения за пресата обещаваха направо фантастични неща. Говореше се за революция в 3D-графиката, ненадмината степен на лична сигурност и естествено страхотни скорости, които трябваше да превърнат сегашното поколение Pentium II процесори в морално остаряла купчинка силиций.

62 Както обикновено става в такива случаи, предварителната истерия тотално се размина с действителността. Още първите тестове в началото на март показаха, че новите чипове не са чак толкова велики. Горчивата истина е, че при повечето приложения Pentium III пуснат на еднаква тактова честота с Pentium II дава само 7-8% по-добри резултати. Един по-сериозен поглед върху стратегията на Intel през последните години разкрива и причината за това. Доста познавачи на индустрията отдавна коментират, че на практика от времената на 80386 не е пускан радикално нов чип. 486, Pentium, Pentium II, а както изглежда и Pentium III са с доста подобна архитектура, като промените в самия чип са предимно от козметичен характер. Преди да изпротестирате, че всеки Pentium II е в пъти по-бърз от 486, обърнете внимание и на обстоятелството, че тактовата честота на най-бавния Pentium II е в пъти по-висока от тази на най-бързия 486. Именно в това се крие и тайната на успеха на Intel. Pentium III си е леко модернизиран Pentium II, който просто е пуснат на по-висока тактова честота, а скоро потребителите няма да имат база за сравнение, защото компанията обяви, че няма да пуска P II процесори над 500 MHz, а именно там започва царството на Pentium III.

В интерес на истината, P III предлага и две сериозни нововъведения:

уникалният сериен номер и KNI

Серийните номера на P III вече предизвикаха доста спорове. Идеята на Intel беше чрез тях да бъде облекчена електронната



търговия през Интернет. Оказа се обаче, че премахването на анонимността на потребителите може да бъде използвано и за съвсем други и недотам законни цели. Покрай избухналия скандал стана ясно, че Intel тихомълком са вкарали серийни номера в цялата серия P II като деликатно са "забравили" да оповестят този факт.

Другата новост в архитектурата на P III са инструкциите KNI (Katmai New Instructions). По едно време те бяха наричани MMX2 и на практика са си точно това. Реално KNI трябва да бъдат разглеждани като отговора на Intel на предизвикателството, отправено от AMD с технологията 3D Now! Основната цел на KNI е да ускори най-различни мултимедийни приложения и най-вече 3D-графиката в игрите. Точно както и при 3D Now! обаче KNI не ускорява автоматично нещата. Самите програми или игри трябва да са специално оптимизирани за използването на KNI. Опитите на Microsoft да вкарат такава оптимизация направо в DirectX и по този начин да елиминират нуждата от специални P III версии на игрите се оказаха неуспешни. DirectX 6.1 на P III е точно толкова бърз колкото и на P II, въпреки че уж използва новите възможности на процесора. Трябва да се признае, че специално писани за KNI приложения действително вървят много по-бързо. Разбира се, с подкрепата на гигант като Intel е доста вероятно програмистите да си дадат зор да пишат P III версии на игрите си, въпреки че горчивият опит с MMX показва, че понякога дори натискът на такъв световен концерн не дава желаните резултати.

И така – заслужава ли си Pentium III? Според мен отговорът е: все още не! Когато Intel пуснат моделите с по-висока тактова честота (до края на годината са обещани чипове с 1 гигахерц!) и цените паднат, Pentium III ще стане сериозен вариант за масовия геймър. Засега обаче новото поколение си остава скъпа играчка с доста съмнителна полза.

Никола Дърпатов

TEAC PowerMax 1000

Напоследък срещам все повече хора, които са си купили някоя страхотна звукова карта от типа на Sound Blaster Live! или Diamond Monster Sound MX, но все още се мъчат с разни откровено боклучави тонколони от по 10$. Такива евтини решения естествено не могат да възпроизведат дори минимална част от феноменалните възможностите на новото поколение звукови карти и на практика унищожават всички сериозни предимства на на модерните аудиочипове. В момента най-доброто решение на българския пазар са мултимедийните тонколони PowerMax 1000 на TEAC. Те са особено удачен избор за собствениците на модерни звукови карти, но освен това вършат работа и като универсално hi-fi решение, защото могат без проблем да се вържат към всяка стереоуредба или телевизор.

Техническите характеристики на PowerMax 1000 са направо впечатляващи. Системата се състои от общо 6 колони (4 стандартни, 1 subwoofer и 1 централна колона, която се грижи за допълнителна пространственост на звука) и се настройва ръчно или с приложеното дистанционно управление. PowerMax 1000 има собствен усилвател, а самите колони са с ефективна мощност от 160 W. Като добавим вградените в усилвателя на колоните специални ефекти, опцията за Dolby Surround Prologic и специалния режим на работа "theater" (това е действително страхотно изживяване, което силно се доближава до звука в киносалон от калибъра на Зала №1 в НДК!) се получава една действително невероятна система. Екшънът става пълен, когато си пуснете игра като Unreal, която е специално оптимизирана за surround звук. По време на теста на колоните за пръв път разбрах колко много съм изпуснал от атмосферата на играта с предишната си звукова система, която в интерес на истината също не е от най-лошите :-) Разбира се, PowerMax 1000 вършат работа не само при най-новите 3D-екшъни. Файловете във формат MP3 или съвсем обикновените аудио CD-та също звучат страхотно. Особено впечатление правят мощните басове, които идват от гигантския subwoofer. При подходящ музикален фон съвсем скоро ще се почувствате като в елитна дискотека!

Това обаче далеч не са всички екстри на системата. Изключително добро впечатление правят и кабелите, които са достатъчно дълги, за да можете да разположите колоните във всеки ъгъл дори на голяма стая и по този начин да получите пълна наслада от пространствения звук. Защитата срещу магнитни полета, която е слабото място на доста от евтините тонколони, също е на ниво. По време на теста нарочно поставих една от колоните директно върху монитора и не забелязах дори и най-малко влияние върху образа на екрана.

Въобще системата PowerMax 1000 е идеалното решение, ако сте решили да инвестирате малко повече в пари в аудиосистемата на вашия компютър. Звукът, който ще чуете, определено ще ви накара да погледнете с други очи на вашите любими игри!

Никола Дърпатов



StarOffice 5

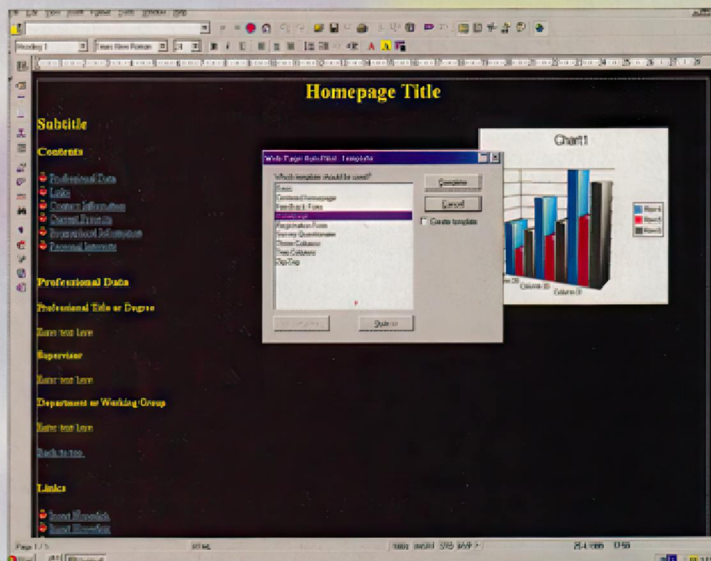


Наближава крайният срок за легализирането на различните софтуерни продукти, които притежавате. Доколкото стана ясно, увеличаване на този срок и намаляване на цените няма да има, но за сметка на това пък участниците в тази кампания тръбят с пълна сила за неповторимо ниските цени на софтуера у нас, без да си дават сметка, че един пълен с бъгове Windows'98, за който все още няма направена българска версия, приближава като цена две средни български заплати. В тази връзка пред потребителите стоят няколко възможности:

- да изчакат появата на български версии на продуктите и то на приемлива за стандарта ни на живот цена;
- да си закупят законно софтуер, който ще им струва повече от компютъра, който притежават;
- да продължават по стария начин като ползват каквото искат на цената на едно празно CD
- да преминат към употреба на конкурентни продукти, с по-сносни цени.

Добра алтернатива за потребителите на MS Office предлага хамбургската фирма Star Division с абсолютно безплатния за некомерсиална употреба офис-пакет, наречен StarOffice, който ще намерите на диска към настоящия брой на PC Mania.

Първият въпрос, който неизбежно възниква, е "Как така безплатен?". Един от отговорите идва от шефа на фирмата-производител: "...един абсолютно безплатен офис-пакет за индивидуални потребители е път към независимост от монополите." В това има голяма доза истина, но не бива да се заблуждаваме, че Star Division е само хуманитарна организация. Практиката да се разпространява безплатно даден продукт е чудесна форма на реклама от една страна, а от друга това е поставяне на добра основа за спечелване на позиции и сред бизнес-потребителите. Това, че за StarOffice не трябва да плащате нищо, не означава, че този пакет отстъпва с нещо на конкурентните офис-пакети или че е поредната Shareware-недомислица, тъй като в него има всичко, от което се нуждаете и много повече от това, което сте свикнали да намирате в MS Office.

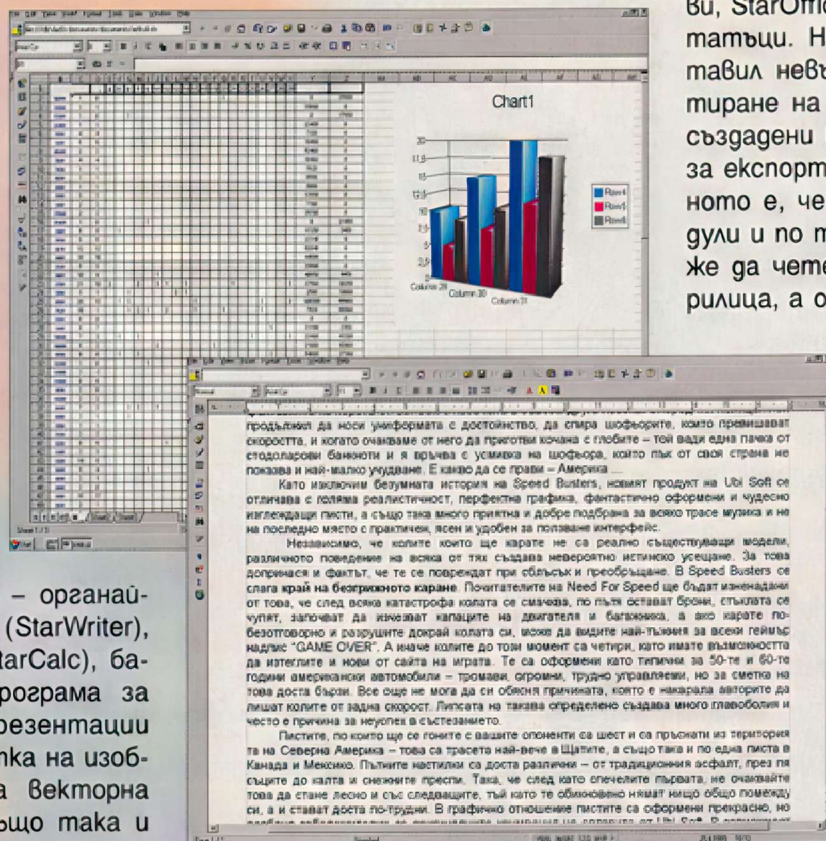


Системните изисквания на продукта са изключително ниски (486, 16 MB RAM, 110 MB свободно дисково пространство) и по този начин кръгът на потенциалните потребители е доста широк. Този кръг се разширява допълнително като се има предвид, че StarOffice е разработен за различни операционни системи, по този начин освен версията за Windows' 95/98, можете да работите и под Linux, OS2, MacOS и Sun Solaris, което е много добър вариант за почитателите на Microsoft-free-системите.

При инсталирането не би трябвало да срещнете особени проблеми. Единствената спънка е необходимият сериен номер на продукта, който трябва да получите от сайта на Star Division, а за читателите ни, които не разполагат с достъп до Интернет сме приложили readme-файл, с необходимата ви за успешното инсталиране информация. След като приключите с инсталацията върху десктоп-а ви ще

се появи иконката на StarOffice. Не се опитвайте да търсите отделните продукти на офис-пакета, тъй като те са интегрирани и след стартиране на програмата ще попаднете в така наречения "StarDesktop", който организира всички модули на програмата и наподобява външния вид на Windows Explorer. StarDesktop е изключително интуитивен и лесен за употреба, като производителите са предвидили възможността да бъде конфигуриран според предпочитанията на потребителя. По този начин можете да придадете на StarDesktop вид, все едно работите в OS2, MacOS или XWindow среда.

Както споменах за модули, трябва да подчертая, че StarOffice съдържа абсолютно всичко, което се изисква от един съвременен офис-пакет – органайзер, текстообработка (StarWriter), електронни таблици (StarCalc), база данни (StarBase), програма за изработка на презентации (StarImpress), за обработка на изображения (StarImage), за векторна графика (StarDraw), а също така и абсолютно функционален пакет за работа в Интернет – програма за електронна поща и работа с нюзгрупи, браузър, HTML-редактор, FTP-клиент. Текстообработката и електронните таблици по своите възможности не се отличават особено от Word и Excel в MS Office. Има известни разлики по отношение на някои функции, но те са незначителни и е трудно да се прецени кои са по-ефективни. Впечатление прави фактът, че в StarWriter документът изглежда много повече като лист хартия и е по-удобен за ориентиране и оформление, отколкото в MS Word. По отношение на работата с различни графики – векторна и растерна, в StarOffice са предложени много повече възможности отколкото в конкурентни офис-пакети и те са предостатъчни за потребителя, който не се занимава професионално с графичен дизайн. За работата в Интернет-среда, може да се каже, че програмистите от Star Division са се постарали сериозно, тъй като налице са възможности, които в другите подобни продукти липсват или са на прекалено примитивно ниво. Браузърът е един от най-бързите, които съм срещал, поддържа Java и Java Script, а пощенската програма е напълно функционална и на съвсем добро ниво, но е доста различна от масово използвания Outlook Express, така че ще ви е необходимо известно време, за да свикнете с нея. HTML-редакторът е изключително лесен за употреба, с много приятен за потребителя интерфейс и не би затруднил даже и начинаещите в уеб-дизайна.



продължил да носи униформата с достойнство, да спира шофьорите, които превишават скоростта, и когато очакваме от него да приготви кочана с глобите – той вади една пачка от стодоларови банкноти и я връчва с усмивка на шофьора, който пък от своя страна не показва и най-малко учудване. Е какво да се прави – Америка ...

Като изключим безумната история на Speed Busters, новият продукт на Ubi Soft се отличава с голяма реалистичност, перфектна графика, фантастично оформени и чудесно изглеждащи писти, а също така много приятна и добре подбрана за всяко трасе музика и не на последно място с практичен, ясен и удобен за ползване интерфейс.

Независимо, че колите които ще карате не са реално съществуващи модели, различното поведение на всяка от тях създава невероятно истинско усещане. За това допринася и фактът, че те се повреждат при сблъсък и преобръщане. В Speed Busters се слага **край на безгрижното каране**. Почитателите на Need For Speed ще бъдат изненадани от това, че след всяка катастрофа колата се смачква, по пътя остават брони, стъклата се чупят, започват да изскачат капаците на двигателя и багажника, а ако карате по-безотговорно и разрушите докрай колата си, може да видите най-тъжния за всеки геймър надпис "GAME OVER". А иначе колите до този момент са четири, като имате възможността да изтеглите и нови от сайта на играта. Те са оформени като типични за 50-те и 60-те години американски автомобили – тромави, огромни, трудно управляеми, но за сметка на това доста бързи. Все още не мога да си обясня причината, която е накарала авторите да лишат колите от задна скорост. Липсата на такава определено създава много главоболия и често е причина за неуспех в състезанието.

Пистите, по които ще се гоните с вашите опоненти са шест и са пръснати из територията на Северна Америка – това са трасета най-вече в Щатите, а също така и по една писта в Канада и Мексико. Пътните настилки са доста различни – от традиционния асфалт, през пясъците до калта и снежните преспи. Така, че след като спечелите първата, не очаквайте това да стане лесно и със следващите, тъй като те обикновено нямат нищо общо помежду си, а и стават доста по-трудни. В графично отношение пистите са оформени прекрасно, но

Независимо от изключително доброто впечатление, което прави, StarOffice има и сериозни недостатъци. На първо място бих поставил невъзможността за конвертиране на документи на кирилица, създадени в MS Word. Това важи и за експортирането, а най-неприятното е, че това засяга всички модули и по тази причина няма да може да четете уеб-страници на кирилица, а още по-малко да се опитвате да създавате такива и да се надявате, че те ще могат да бъдат прочетени с помощта на друг браузър. Проблем предизвиква и импортирането на файлове от Excel, който ще можете да отворите, но определени формули просто няма да функционират. Т.е. бъдете крайно предпазливи при работата с данни и прехвърлянето им между различните офис-пакети.

Независимо от тези недостатъци StarOffice е напълно завършен и приятен за употреба продукт, който се отличава с ниски системни изисквания, възможност за работа под различни операционни системи, много удобен, интуитивен интерфейс, и не на последно място - безплатен.

Владислав Маринов

DISKWORLD

ИГРИ

Corsairs – стратегия
Descent 3 – 3D екшън
Quake 3 Arena – 3D екшън
Official Formula 1 Racing – рали
Daikatana – 3D екшън (само за мултиплейър)
Expendable – екшън
Space Bunnies Must Die! – Приключенски екшън
Rusiian Roulette 2 – стратегия
Solitaire – логическа игра
Shadow Company – екшън
Monsters & Mayhem

ПРОГРАМИ

Star Office 5.0 – интегриран офис-пакет
IrfanView 3.0 – графичен редактор
CD-DA Extractor 3.0.5 – рипва и компресира WAV, RAW и MP3 файлове от аудио CD или DVD
CD-Runner 9.10 – Media Player
Total Recorder 2.0 – аудио-редактор
n-Track Studio 1.2.5 – аудиоредактор
SnagIt (32-bit) 4.32
Paint Shop Pro 5.03 – графичен редактор
Drag and File Gold 4.50 -файл мениджър
DLL Show 4.3 – Контрол на процесите в Windows 95/98
Uninstall Manager 3.0
Opera 3.60 – интернет браузър
Net Vampire 3.2 – програма за изтегляне на файлове от интернет
Deep Space Screensaver 2.1 – скрийнсейвър
AquaScape 1.0 – аквариум
MusicMatch Jukebox 4.0 b – MP3 плейър и мениджър
Just the Fax (32-bit) 2.8i – факс програма
Winamp 2.20 - аудиоплейър (MP3, MP2, CD, MOD, WAV)
Graphic Workshop Classic (32-bit) 1.1y – конвертор и редактор на графични файлове
EditPad 3.4.1 – текстов редактор
ICQ (32-bit) 99a bild 1800
AntiViral Toolkit Pro - антивирус

UPDATES

Myth II v1.3
Close Combat III v3.0b
StarSiege v1.002
Quest for Glory V v1.2
Hell-Copter
Worms Armageddon
Gangsters: Organized Crime – Patch 4
Resident Evil 2 v.1.4
NASCAR Revolution v.1.2
Apache Havoc v1.1d
Lands of Lore III v1.06J
Ultim@te Race Pro v1.5
Warzone 2100 v1.02
The Settlers III v1.34
Quake – Pain Addon



DOS Software

SnagIt 4.32
PicaView16 1.7
AllClear 2000 Pro 2.8c – проверява за "проблема 2000"
Opera (16-bit) 3.60 – интернет-браузър
A Nightmare on Sesame Street 1.0
Take Ernie and Bert
AntiViral Toolkit Pro – антивирус за dos

FREESPACE

3D-модели на Коста Атанасов (Kotic)

Ако се абонирате сега, тези цени ще важат и когато станем 100 страници

Цени за абонамент:	без диск	с диск
3 бр. –	4 500	11 700
6 бр. –	9 000	23 400
12 бр. –	18 000	~~46 800~~ 42 000

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: Площад "Славейков", масите на "Плиска"
Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на Главната
Варна: ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/
ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2 400 лева. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на pc-mania@iname.com